

TÜRKİYE'NİN 1 NUMARALI OYUN DERGİSİ

# LEVEL

www.level.com.tr • 200005 • ISSN 1301-2134 • 2.600.000TL (KDV DAHİL)

## Devasa Multiplayer Online Oyunlar

Mankind • Asheron's Call • Halo • Ultima Online • Allegiance • Everquest • Venice • IOL

### TAM ÇÖZÜM

Tomb Raider 4

Planescape Torment

Byzantine

Freespace

### İNCELEME

Need For Speed

Porsche ile hız tutkusu had safhada

Soldier of Fortune

Gerçek bir paralı askerin hayatı

Devil Inside

TV Show'lannın en ilginç

İLK BAKIŞ Klingon Academy, Obi Wan PLAYSTATION Resident Evil 4, Die Hard Trilogy



## Editör'den Merhaba arkadaşlar;

Save

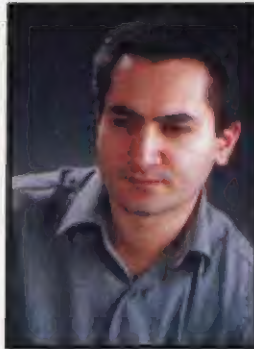
Load

Start Game

Quit

**B**iliyorum uzun zamandır bu sayfada Sinan'ın fotoğrafini görmeye alışmıştık. Sinan sekiz aylığına askerlik görevini yerine getirmek için aramızdan ayrıldığından yazılarına bir müddet ara vermek zorunda kaldığını tahmin edebiliyorsunuzdur. Bir an önce görevini bitirip sapasağlam dönmesini bekliyoruz. Ancak o gelene kadar da yapılacak bir sürü işimiz var.

Bu ay kapak konumuz Dev Multiplayer Online Oyunları'dı. Binlerce hatta on binlerce oyuncunun aynı anda bağlanabildiği, son derece geniş evrenlerde geçen bu oyunların geleceğinin oyunları bulduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Ülkemizde henüz çok yaygınlaşmasa da, Asheron's Call, Ultima Online, 10six, Mankind gibi dev multiplayer oyunlar dünyanın diğer ülkelerinde yaşayan oyun severler tarafından çoktan eskitilmeye başladılar bile. İncelemelerimizde ise bu tür oyunların şu andaki ve gelecekteki durumları konusunda sizlere biraz fikir vermeye çalıştık.



Cem Şancı  
Yazı İşleri Müdürü

Everquest'i İnternette sipariş verirken firmanın kredi kartımızdan iki kere para çekmesi nedeniyle İngiltere'ye açmak zorunda kaldığımız telefonların ücretlerini de göz önüne alırsak, açıkçası bu iş bize biraz pahalıya patacaktır. Tam fatura ödemelerimizin yoğunlaştığı bir dönemde başımıza gelen bu komik olaydan bir kısa komedi filmi senaryosu çıkartılabilir ki sormayın. Tabii Mankind'i alabilmek için Fransızlar'la harf harf, heceleyle heceleyle anlaşmaya çalışmamızı hiç anlatmıyorum bile. Hatta çok kısa süre önceye kadar Amerika dışına satılması yasak olan Asheron's Call'ı Türkiye'de oynayan ilk insanlar olabilmek için verdiğimiz mücadeleyi roman haline getirmeyi düşündüğümüzden de bahsetmiyoruz.

Ayrıca, bu ay Hilekar sayfalarının yanında yeni uygulamamız Level Clup ile ilgili iki sayfaya karşılacağınızı da söylemek istiyorum. Pek çok arkadaşımızın oyun veya bilgisayar malzemesi alırken fiyatların yüksekliğinden veya iyi bir hizmet alamamaktan yakındığını biliyoruz. Umarım Level Clup, hem fiyat hem de hizmet kalitesi olarak sizlere memnun eder.

Sayfaları karıştırırken iki yeni arkadaşımızın da bizlerle yazmaya başladığına şahit olacaksınız. Sohbetine ve yorumlarına doyum olmayan sevgili Kemalin ilk yazısına ilk Bakış bölümünde ve kurbağa kesmekten geri kalan zamanlarında oyun inceleyen müstakbel doktorumuz Batu gibi bir doktor adayı olan sevgili Onur'un yazısına da incelemeler bölümünde göz atabilirsiniz.

Burada bahsetmekten pek hoşlanmadığımız bir konu olsa da, geçen ay 20,845 kişinin LEVEL satın aldığını ve okuduğunu söylemek ve sizlere teşekkür etmek istiyoruz. Yabancı dilden birebir çevrilerek üretilen kopya dergileri değil de onlarca sanatçının her ay sıfırdan, bin bir emekle üreterek oluşturduğu LEVEL'i destekleyen okurumuz sayesinde oyun dergileri arasında bir kalite standardı oturacağını umuyoruz.

Hepimiz için, çökmeyen bilgisayarlarda, çakışmayan adreslerle, hızlı, zevkli ve tatmin edici oyunlar diliyoruz. LEVEL'a tekrar hoşgeldiniz.

### Genel Yayın Yönetmeni

Gökhan Sungurtekin sgokhan@chip.com.tr

### Sorumlu Yazı İşleri Müdürü

Cem Şancı cemsanci@level.com.tr

### Yayın Koordinatörü

Tuğbek Ölek tugbek@level.com.tr

### Yazı İşleri

Batu Hergünzel batuhel@level.com.tr

Emin Barış megaemin@level.com.tr

Eser Güven eser@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu gokhab@level.com.tr

Kadir Tuzaş ktuzas@chip.com.tr

Kağan Ünalı kunaldi@level.com.tr

M. Berker Güngör gbarker@level.com.tr

Ozan Simitçiler ozans@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez ozand@level.com.tr

Serpil Ulutürk serpil@level.com.tr

### Grafik Tasarım

Didem İncesağır didis@level.com.tr

### Yazı İşleri e-mail Adresi:

level@level.com.tr

Pazarlama Müdürü Güler Okumus

Pazarlama Bölümü Özlem Çenker, Ayten Çar

Vogel Satış Müdürü Genül Morgül

Reklam Koordinatörü Şenem Karabıyık

Reklam Müdürü Murat Yıldırım

Reklam Servisi Sevil Sarıtaş, Yeliz Koyun

Nurhan Bağcı

Reklam Trafikeri Aynur Kına

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Servisi Nur Geçili, Ayfer Karaoğlu, Ayten Akgüne, Ebru Çinek

Nebi Danacı

Dağıtım Müdürü Mehmet Çil, Cem Cankar

Dağıtım Departmanı (212) 238-7343

Abone Servisi Faks: abone@chip.com.tr

Abone E-Mail: Turgay Tekatan

Üretim Koordinatörü

### VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Genel Müdür Hermann W. Paul

Genel Müdür Yardımcısı Beste Özderim

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti

Adına Sahibi Gökhan Sungurtekin

Bank Ayrımı - Film Çıkış Asir Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Baskı Asir Matbaacılık Ltd. Şti.

Tel: (212) 283-8438

Dağıtım BIRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık Piyalepaşa Bulvarı

Zincirlikuyu Cad. 231/3

80380 Kasımpaşa İSTANBUL

Tel: (212) 297-1724 Pbx

Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA Dilek Özgen

Müşteri Temsilcisi Serra Yurtman

Ankara Büro Menekşe Sokak 26/4

Yükarı Ayrancı ANKARA

Tel: (312) 467-0350

Faks: (312) 480-5958

E-Mail: vogelank@chip.com.tr



## Tokyo Game Show

**G**eçtiğimiz ay gerçekleşen Tokyo Game Show birçok yeni haberin açıklanması için de iyi bir vesile oldu. Gerçi her zamanki gibi bu haberler genellikle butun detaylardan arındırılmış, kuru birkaç sözden ibaretti ama artık hepimiz bu tip açık olmayan açıklamalardan hangisinin ne anlama gelebileceğini bildiğimiz için çok da sorun değil.

Tokyo Game Show'un yıldızı hala çiçeği burnunda olan ve çok ilgi gören PlayStation 2'ydı. Şovda PS2'de çıkacak olan bazı oyunların tanıtımları yapıldı. Bunlardan en çok ilgi görenler Software'nin Armored Core 2'si ve Squaresoft'un Gekikuukan Pro Baseball'u oldu. Dev robotların savaşını konu alan Armored Core'un hepinizin de anladığı gibi

ikinci oyunu olan AC2'nin grafiklerinin çok başarılı olduğuna karar verildi. Biz Tokyo'da değildik ve bu konudaki fikir alış-verişine de katılamadık haliyle. Şovda oyunun iki level'lık oynanabilir bir demosu ve multiplayer modu gösterildi. Gekikuukan Pro Baseball ise topladığı kalabalıkla PS2'nin hala en merak uyandırıcı projelerinden biri olduğunu kanıtladı. Yapım aşamasındaki oyunun en parlak yanı akıcı animasyonlarıydı. PS2'nin spor oyunlarına düşkün kullanıcıları için umut verici. Squaresoft'tan asıl beklenen şeyse daha sonra geldi. Final Fantasy IX'un videoları gösterildi ancak bunlar insanları daha fazla meraklandırmaktan başka işe yaramadı. Square bir açıklama yaparak oyunun eski versiyonlarda olduğu gibi yine fantastik mekanlarda geçeceğini ve



bu kez oyunun ağırlığının daha çok taktik combat üzerinde olacağını bildirdi. Bu arada uzun seremonileriyle bir sürü FF severini bezdiren büyü sekanları artık daha kısa olacak, derin bir nefes alabilirsiniz. Oyunun PlayStation versiyonu Japonya'da 19 Haziran'da piyasaya çıkıyor.

## Britanya Lordu Topraklarını Terk Etti

**O**yun dünyasında Britanya Kralı olarak anılan ve tüm zamanların en çok ilgi çeken online oyunu Ultima Online'ı yaratan adam Richard Garriot, Origin Systems'dan ayrıldı. Bu UO sevenler için pek iyi bir haber sayılmaz. Özellikle de Garriot ayrıldıktan hemen sonra çıkan söylentiler gerçek olsaydı bu haber bazılarının yasa girmesine neden

olabilirdi. Çünkü dedikodular Ultima Online 2'nin asla tamamlanmayacağını, Origin'in elindeki projeleri iptal ettiğini söylüyordu. Neyse ki kısa süre sonra beklenen açıklama geldi; Garriot "başka işlerle ilgilenmek için" ayrılmıştı. Origin ile arasında herhangi bir sürtüşme yoktu ve Kral'ın yokluğu Ultima serisi için hazırlanan projelerin iptali ya da ertelenmesi anlamına gelmiyordu. Sadece henüz duyurusu yapılmamış bazı oyunların iptal edildiği ancak UO2 ve UOLive'in yapımına devam edileceği bildirildi.

Yuvayı terk eden Garriot'ın bundan sonra ne yapacağı şimdi belli değil ama ne yapmayacağıyla ilgili olarak bir şeyler biliyoruz. Garriot bir İtalyan web sitesine konuştu ve Microsoft'un X-Box'ı için herhangi bir oyun hazırlamayı düşünmeyeceğini çünkü bu yeni konsol sistemiyle ilgili kaygıları olduğunu söyledi. UO2'nin tamamlandığı zaman



Ultima sevenleri hayal kinklığına uğratmayacak iyi bir oyun olacağını ve hayranlarını yeterince memnun edeceğini de söyleyen Garriot ayrıca Origin'in yakında çıkaracağı ve hakkında pek de bir şey bilinmeyen "X" in de geçen yıl yayınlanan Ultima: Ascension'la hayal kinklığına uğrayan oyuncular için yeni bir umut olabileceğini müjdeledi.

## Bizden Duymuş Olmayın

■ Aranızda hala şansa inananlar varsa onlar için ilginç olabilecek bir haber. Hele de hem şansa inanıyor hem de PlayStation sahibi olmak istiyorsanız daha da iyi. Hele hele hem şansa inanıyor, hem PlayStation sahibi olmak istiyor hem de Yedigün içiyorsanız söyleyecek söz bulamıyorum. Olay şu ki; içtiğiniz her 2 adet Yedigün'un kapağını ya da metal açma halkasını Yedigün PlayStation Promosyonu P.K.155 1. Levent 80622 İstanbul adresine gönderdiğiniz takdirde 2000 adet PlayStation'la birlikte hediyeye edilen Crash Team Racing oyununun CD'sinden bir tane sahip olma şansını yakalamış olacaksınız. Bunun dışında gözü yükseklerde olanlar için 20 adet Sony televizyon ve yanında PlayStation kazanma ihtimali de var. Konuyla ilgili başka ayrıntılar da bilmek isterseniz (örneğin Crash Team Racing turnuvasının programını) [www.yedigun.com.tr](http://www.yedigun.com.tr) adresini ziyaret edebilirsiniz. Son olarak kampanyanın 30 Hazirana kadar süreceğini belirtelim.



■ Red Storm sebepsiz bir şekilde yapım aşamasındaki iki oyununun ismini değiştirmeye karar verdiğini açıkladı. 2000 sonbaharında çıkması planlanan U.F.S. Vanguard isimli uzay savaş oyununun yeni hali 2000 Space Game of the Year olacakmış. Bunun dışında, daha önceden adı Freedom: First Resistance olarak belirlenen aksiyon-adventure oyununun adı 2000 Action/Adventure Game of the Year olarak değiştirilmiş. Aslında Red Storm'un yaptığı bu değişikliğe gösterdiği sebep de son derece ilginç. Hem satıcıların hem de müşterilerin oyunların neye benzediğini daha kolay anlamalarını istediklerini ve bunun en yolunun ismin içinden geçtiğini söylüyor Red Storm'dan Richard Philip Wnuk. Tüm oyun yapımcılarının aynı yöntemi benimsediğini bir düşünsenize. Hele de hepsinin Yılın Oyunu'nu

Devamı 15. sayfada





# Kinesoft'tan 2 Yeni Oyun

**E**lectronic Arts ve MicroProse gibi büyük şirketler için çalışmış bir grup çalışan ve yetenekli adarımdan kurulu olan Kinesoft ekibi üzerinde çalışmakta olduğu iki yeni PC oyununun tanıtımını yaptı. Bu oyunlardan biri fantastik bir evrende geçen ve imparatorluk kurma üzerine kurulu bir oyun olan Magelords. Diğer oyun ise Crimson Order isimli ve gelecekte geçen ekip tabanlı bir savaş oyunu. Her iki oyun da 2000'in kışında çıkacak.

Magelords'un öyküsü alacakları kuşağında geçiyor. Oyunda insanlar büyük sirlara ve büyü gücüne ulaşabilmek için mücadele edecekler. Oyuncular kendilerine imparatorluklar kurup ordular ve kumandanlar üre-



tecekler. Göreviniz, bu ordularla, ölüme hükmeden ve cehennemden gelen kötü güce karşı mücadele etmek.

Crimson Order ise sizi milattan sonra 2583 yılında başlayan bir bilim kurgu macerasının içine sü-

rüklüyor. Buradaki görevinizse insanlığı kontrolü altına alan Tan'Kahr adındaki istilacı bir yaratık ırkına karşı kurulmuş olan galaksiler arası bir direniş grubunun liderliğini yapmak. Oyunda yaratıkların kötü oyunlarını durdurabilmek için zorlu görevler atacak ve büyük mücadelelere girmek zorunda kalacaksınız. Alt etmeniz gereken düşmanlar sadece yaratıklar da değil, bir de onlarla işbirliği içinde olan hain insanlarla baş etmek zorundasınız. Oyunun gelişmiş arayüzü ve kullanışlı kameraları sayesinde asiler ordunuzu rahatça yönetebileceksiniz. Crimson Order'ın derin hikayesi, göz alıcı üç boyutlu grafikleri ve özel efektlerinin yanı sıra düşman ve müttefiklerin güçlü yapay zekası ve şid-



detli çarpışma sekansları son derece etkileyici görünüyor. Ayrıca dev bir çevrede, birbirinden farklı çok sayıda mekanda geçen hikayesiyle de sürükleyici bir oyun bu. Crimson Order'ın multiplayer seçeneği de olacak ve oyunla ilgili daha ayrıntılı bilgi bu ay yapılacak olan E3 fuarında meraklılara sunulacak.

## Startopia

**O**yun dünyasının yaratıcı ekiplerinden Mucky Foot bu kez de türler arası bir oyunla ortalığı sallamaya hazırlanıyor. İsmi daha önceden geçici olarak Space Station olarak duyurulan ve en başından beri ilginç bir oyun olacağı belli olan Startopia'yla ilgili yeni açıklamalar geldi.

Yayıncılığını Eidos Interactive'in yapacağı oyun bir çeşit diploması, para kazanma ve hayatta kalma mücadelesi üzerine kurulu. Hikayeye göre galakside çıkan büyük bir savaş bütün gezegenlerin yok olmasına neden olmuş ve ortada uzayda asılı duran dev uzay istasyonlardan başka bir şey kalmamıştır. Bu istasyonların tek istediği birilerinin gelip kendilerine sahip çıkması ve düzeni yeniden sağlamasıdır. İşte siz bu noktada hikayeye dahil olacak ve aç gözlü ve para düşkünü



kimliğinizle söz konusu kelepirci uzay istasyonlarından sağlayabildiğiniz kadar çıkar sağlamaya çalışacaksınız. Tabii bunun için önce onları ele geçirmeli ve yeniden

yaşanabilir yerler haline getirmelisiniz. Bu arada karşınıza çıkacak olan canlılarla ilişkinizi ne üstüne kuracağınıza da karar vermek durumundasınız. Yorgun gezginler,

meraklı keşifler, uzay işçileri... tüm bunlara karşı geliştirmeniz gereken stratejileriniz olacak. Ayrıca iletişime geçtiğiniz diğer ırkların da sizden talepleri ve size verebilecekleri var. Bunları da iyice takip kime nasıl muamele edeceğinizi belirleyecek ve tüm evrene kaçın kurası olduğunuzu göstereceksiniz. Bu oyunda barış, kardeşlik, bilimsel gelişmişlik filan gibi temalar yok. Post-modern zamanların "kurtlar sofrası"nda başköşeyi kapmak amacıyla sizden üstün olanlara saygıda kusur etmeyecek, gücünüzün yettiklerini de ezebildiğinizce ezeceksiniz. Oyundan aldığımız görüntüler çok temiz görünmeyecek ama unutmayın Startopia hala yapım aşamasında ve bittiğinde bundan çok daha iyi görüneceği kesin. Eidos E3'te oyunla ilgili daha ayrıntılı bilgiler vermeye hazırlanıyor. Bizim de gözümüz, kulağımız orada olacak.



# Might & Magic Online

**T**üm zamanların ister istemez en çok oynanan RPG'lerinden biri olan Might & Magic serisine yeni bir oyun daha geliyor. Ama bu öyle rutin bir seri devamı değil, Legends of Might & Magic isimli oyun M&M evreninde geçen ilk online RPG olacak.

3DO'nun yaptığı açıklamaya göre Legends'da insanlar aralarından seçim yapabilecekleri altı

ayrı sınıf içinde kendi karakterlerini yaratabilecek, kendine has özellikleri olan dört ayrı dünyada ve zaman içinde yokluğa çıkacak, tarihin akışını değiştirecek. Aralarından seçim yapabileceğiniz karakter sınıfları yine önceki gibi; Warrior, Crusader, Cleric, Archer, Druid ve Sorceress. Online oyun aynı ekip içinde her biri kendi karakterini kontrol etmek üzere altı kişinin birden oynayabilmesini sağlayacak.

Legends ayrıca deathmatch tarzındaki bir modda 16 kişiye kadar destek veriyor. Might & Magic'de deathmatch'in neye benzeyeceği konusunda ciddi şüpheleriniz olabilir ama yine de şu an için bekle ve gör taktiği uygulamaktan başka

şansınız yok.

Legends'da oyuncular M&M evreninin dünyaları arasında ve zamanda yolculuğa imkan veren Gate of Anduran isimli makinenin peşinde, alıştığımız M&M stili bir maceraya girecekler. Oyuncular Gate of Anduran'a giden yolda büyüdü dört artifact'ı aramak ve ele geçirmekle yükümlüler.

Oynanışta ve hikayede çok ciddi değişikliklere gidilmeden online bir Might & Magic yaratma fikri yapımcıları RPG'den çok aksiyona yoğunlaşan ve hem serinin hem de online aksiyon oyunlarının sevenlerini ortak bir noktada buluşturma amacına yöneltmiş.

Karakter gelişimleri yine yetenek ve level tabanlı olacak. Oyuncular karşlarına çıkan düşmanları öldürdükçe ve aldıkları görevleri tamamladıkça deneyim kazanacaklar. Kazandıkları her le-



vel'da aldıkları puanı karakterlerinin yetenekleri arasında dağıtarak belli konularda üstün yeteneklere sahip olmaya çalışacaklar. Ancak bu kez karşımıza çıkacak olan yapının alıştığımız Might & Magic oyunlarına göre en büyük farkı bir konuda ustalık kazanmak için artık o konunun hocalarını bulmaya çalışmaya caksınız. Bunun yerine karakterler yetenekleri geliştikçe kendiliklerinden bu aşamaları atatacaklar. Oyuna ilgili daha ayrıntılı detaylar için E3'ü beklemek durumundayız.



# Aranan Lara Bulundu

**B**iliyorsunuz, Lara Croft her ay bir şekilde bu sayfalarda arızı endam etmek için bir sebep yaratıyor. Bu ay da durumda değişiklik yok, bir kez daha gündemimizde dünyanın en meşhur sanal kahramanı Lara Croft'la ilgili bir haber var. Gördüğü ilginin meyvelerini daha iyi toplamak için bir süre önce yayıncısı tarafından filminin de çekilmesine karar verilen Tomb Raider oyununun kahramanı Lara'yı filmde kimin oynayacağı çok tartışılmıştı. Bir sürü isim geldi geçti ama Lara'nın da tıpkı Cinderella'nın kristal ayakkabı öyküsünde olduğu gibi gerçek Lara'dan başka hiç kimseye olmayan bir "giysisi" vardı ve filmin yapımcıları ellerinde bu özel giyeceklerle dünyanın her yerindeki kızlar arasında gerçek Lara'yı aradılar. İşte şimdi, uzun ve zahmetli araştırmalardan sonra nihayet onu buldular. Eidos'un

açıkladığına göre filmde Lara Croft'u Angelina Jolie canlandıracak. Gerçi uzaktan bakıldığında Angelina'nın "giysi testi"ni geçebilmiş olması biraz zor görünüyor ve insanın aklına silikon şüphesi giriyor ama herhalde yapımcılar ne yaptıkları

nin farkındadırlar. Film Paramount Pictures tarafından çekilecek ve ilk çekimler bu yaz Londra'da yakınlarındaki Pinewood Studios'da başlayacak.

Filmin yönetmenliğini The General's Daughter ve Con Air gibi akılda kalan bazı filmlere de imza atmış olan Simon West üstleniyor. Angelina Jolie bir süredir ülkemizde de gösterimde olan The Bone Collector filminde Denzel Washington'la birlikte başrolü oynuyordu. Yaklaşık 50 milyon dolarlık bir bütçeye sahip olan Tomb Raider filminde Lara'yı kimin oynayacağı başından beri çok önemliydi. Çünkü eğer bu ilk film başarılı olursa Paramount tıpkı Indiana Jones'da olduğu gibi filmin devam bölümlerini de çekmek isteyecek ve mümkün olduğunca aynı başrol oyuncusunu kullanmaya çalışacak. The Bone Collector filmiyle Oscar'a aday gös-



terilen Angelina Jones ve filmi yapan Paramount Pictures şimdilik memnun görünüyor, umarız film tamamlandığında ve beyazperdeye çıktığında aynı memnuniyet Lara hayranı arkadaşlarımıza da yansır.





# Shiney'den Sacrifice

**I**nterplay geçtiğimiz günlerde yakında yayınlayacağı Sacrifice isimli oyunun tanıtımını yaptı. Yapımcılığı Shiney Entertainment tarafından üstlenilen oyun 3D real-time stratejinin yanı sıra ağırlıklı olarak aksiyon ve karakter geliştirme öğelerine de yer veriyor. Varolan beş tanrıdan birinin kanatları altına giren ve onu doyurmaya çalışan gücün bir parçası olan oyuncular dev bir arazide büyük online savaşlara girecekler. Büyü yapacaklar, koca koca yaratıklarla omuz omuza mücadele edecekler, yağmur çamur demeden dolaşıp tecrübe edinecekler, yani acayip eğlenecekler...

Oyunda sayısız büyü ve silahın yanı sıra savaşabileceğiniz bir ton karakter de olacak. Sacrifice'i ilginç yapan özelliklerinden biri de doğa koşullarının büyü yoluyla kontrol altına alınabilmesi. Oyunda ateş yağmurları yağdır-

maktan yıkıcı sar-sıntılar yaratmaya kadar savaşların gidişatını etkileyecek atraksiyonlara girebileceksiniz. Öte yandan ancak düşmanların ruhlarını ele geçirme ve kurban etme işini gerçekleştirebilirsiniz asıl amacınızı gerçekleştirmiş olacaksınız.

Sacrifice aynı zamanda şimdiye dek PC için yaratılan en kolay level editörlerinden birini kullanıyor, bu sayede oyuncular hem online hem de tek kişilik oyunları için kendi savaş alanlarını yaratabilecekler. Oyuncular isterlerse sisi ya da önterindeki



başka engelleri kaldırarak millerce ötesini görebilecekler. Sacrifice de bütün hit adayı oyunlar gibi bu ay Los Angeles'da yapıla-

cak olan E3'de tanıtılacak. Oyunun çıkış tarihi ise 2000 sonları olarak belirlenmiş durumda.

# Gothic Tamamlandı

**P**iranha Bytes üzerinde çalıştığı Gothic isimli aksiyon adventure oyununu tamamladığını açıkladı. Oyunu ilginç yapan şey bir hapisanede geçmesi ve hepsi de birbirinden azılı suçlulardan ve hapisanede ki diğer yaşayanlardan oluşan birbirinden farklı özelliklere sahip 250 NPC'lik bir karakter yığını sunması. Oyundaki bu karakterler sürekli olarak birbirleriyle etkileşim halinde olacak ve son derece ilginç sosyal ilişkilerin orta-

sında birbirlerine karşı çeteleşen bu insanlarla birlikte siz de oyununuzu oynamaya çalışacaksınız.

NPC'ler yeteneklerine göre kendi aralarında gruplara ayrılmış durumda. Bunlar arasında hırsızlar, büyücüler, savaşçılar gibi kollar var. Bu kollar da karakterlerin kendi özelliklerine bağlı olarak yine alt kollara ayrılıyor. Kontrolünüz altındaki karakterin grup içindeki konumunu sürekli gözlemeli ve diğerlerinden biriyi etkileşime geçmeden önce

bunun sonuçlarının ne olabileceğini düşünmelisiniz. Çünkü girdiğiniz her türlü sosyal iliştim potansiyel olarak karakterinizin başına gelecek bir felaketin ilk kıvılcımını yakabilir. Projenin mimarı



Alex Bruggemann'i oyunu açıklarken "Çoğu oyunda düzgün ve güzel ancak içinde canlıların olmadığı bir 3D dünya vardır. Biz kompleks ve canlı bir dünya yaratabildiğimiz için son derece memnunuz. Gothic 3D aksiyon RPG'lere yeni bir boyut getiriyor."

Bilgisayar kontrolündeki 250 karakter sizin yönettiğiniz karak-

terden bağımsız olarak gündelik hayatlarını sürdürüyor; yani aslında hapisanede ki olaylar sizi merkez olarak geliştirmiyor. Ancak isteyerek ya da istemeden "ev arkadaşlarımızdan" birini rahatsız ederseniz başınızı belaya sokmuş sayılırsınız. Gothic ilk olarak E3'de gösterilecek ve bu yaz piyasada olacak.





## Elder Scrolls'a Dönüş

**U**zerinden uzun zaman geçti ve artık tekrar Elder Scrolls evrenine gidip neler değiştiğine bakmanın zamanı geldi. Evet, geçtiğimiz ay Bethesda Softworks yeni bir Elder Scrolls oyununun, Elder Scrolls 3: Morrowind'in duyurusunu yaptı. Bu efsanevi RPG serisinin bundan önceki oyunu Daggerfall'du ve tam dört yıl önce çıkmıştı. Yeni oyunun ilk görüntüleri kesinlikle umut verici,

hatta çok da temkinli olmaya gerek yok, büyüleyici!

Morrowind belli bir sonu olmayan ve size istediğiniz herhangi bir karakter olarak oynama fırsatı veren tek kişilik bir oyun. Oyunda vereceğiniz her türlü karar ve diğer karakterlerle olan ilişkilerinizin biçimi gidişatı etkileyecek. Bir oyunu bırakıp bir başkasına başladığınızda öncekine ne kadar sadık kalmaya çalışırsanız çalışın her defasında az ya da çok farklı bir maceraya sürük-

neceksiniz, hayatın rastlantısallığı Elder Scrolls evreninde de geçerli bir kural. Güçlü bir kahraman olup yüreğinizin peşinden maceralara sürüklenmek mi istersiniz yoksa şehrin serserilerinden biri olup hırsızlık yapmayı mı? İkisi birbirin-



den çok farklı deneyimler vaat eden bu seçenekleri ve tabii ki başkalarını aynı anda tek bir oyunun içinde kullanma şansı heyecan verici. Her birinin sonunda sizi neyin beklediğini bilmediğiniz farklı yolculuklara çıkacak ve kendi destanınızı yazacaksınız.

Oyunun ancak 2001 sonuna doğru yetişeceğini ve grafik kalitesi açısından çok gelişmiş özellikler sunacağını düşünüyoruz bugün bir Voodoo 3 sahibi olanlar için bile durum pek iç açıcı değil. Muhtemelen bu oyunu oynamak için o sıralarda piyasada olan gelişmiş 3D hızlandırıcı kartlardan birine sahip olmanız gerekecek. Her neyse, şimdilik bunları düşünmek için erken çünkü önümüzde uzun bir bekleme süresi var ama oyunun tüm bu meraklı bekleyişi hak edeceğini şimdiden kestirmek mümkün.

## Bizden Duymuş Olmayın

yaptıklarını iddia ettiklerini hatırlayacak olursak içinden çıkılmaz bir kaos yaşayacağımızı görmek zor değil. Böyle bir kafa karışıklığı yaratma eyleminin altında yatabilecek tek şeyse açıklamanın 1 Nisan günü yapılmış olması. Red Storm'un ciddi olduğuna inanmak istemiyoruz, bu olsa olsa 1 Nisan şakasıdır.

■ Half-Life'in yaratıcısı Valve, son zamanlarda bütün dünyada fırtınalar estiren Half-Life modu Counter-Strike'i destekleme kararı verdi. CS ekibi Valve arasında yapılan anlaşmaya göre yakın bir zamanda satış çıkarılacak olan 2 milyon Half-Life kopyasıyla birlikte kullanıcılara modun 1.0 versiyonu da bedava upgrade olarak sunulacak. Şimdiden beta sürümleriyle bile büyük ilgi gören Counter-Strike modu oyunculara terörist ya da terörist karşıtı bir ekibin üyesi olarak operasyonlara katılma şansı veriyor. Ekiplerin kendine özgü silahları ve yetenekleri olması, modun çok sayıda harita ve kurtarma operasyonlarından suikasta çok çeşitli ve birbirinden farklı görevler sunması ve tabii Half-Life gibi son derece ilgi gören bir oyunun üstüne kurulmuş olması oyuncuların tüm dikkatini Counter-Strike üzerine yoğunlaştırmasına neden oluyor.

■ İlk çıktığı zamanlarda büyük sükse yapan ama artık unutulmaya başlanan Independence War oyunu yeni bir çıkış yapmaya hazırlanıyor, tabii ki bir devam oyunuyla. Yeni oyunun adı Independence War 2: The Edge of Chaos olacak ve bu kez PC dışında Sega Dreamcast'te de oynanabilecek. İlk oyunda olduğu gibi The Edge of the Chaos'da da oyun, uzay simülasyonu temelinde, aksiyon ve adventure öğeleri de içeren geniş ve karmaşık bir yapı üzerine kurulu. Serinin yeni oyununda 16 ayrı yıldız sistemine erişebileceğiniz yeni bir evrende maceraya atılacaksınız. Bunun dışında korsanlık ya da ticaret yoluyla ele geçirebileceğiniz gemiler ve silahlar, basit bir arayüz, geminizin teknik özelliklerini kontrol ve tamir edebileceğiniz bir panel, birbirinden farklı özelliklere sahip uzay gemileri, online deathmatch ve ekip tabanlı görevler olacak. Particle Systems tarafından geliştirilen Independence War 2'nin hem PC hem de Dreamcast versiyonları önümüzdeki kışa doğru çıkmış olacak.

## Multiplatform, Multiplayer

**A**rtık birden fazla platformda oynanabilen multiplayer oyunlarımız da olacak. Bunların ilkinin geçtiğimiz günlerde Terminal Reality ve Gathering of Developers ikilisi açıkladı. Terminal Reality tarafından geliştirilen ve Gathering tarafından yayınlanacak olan 4x4 Evolution, multiplayer bir off-road yarış oyunu. Oyun PC, Mac ve Dreamcast için hazırlanıyor. Terminal Reality başkanı Mark

Randel 4x4 Evolution'in online oynanabildiği ve aynı anda 3 platforma hitap edebildiği için çok özel bir oyun olduğunu söylüyor. "Bu online teknolojiyi 4x4 Evolution'in Sega Dreamcast, Mac ya da PC versiyonuna sahip oyuncularını birbirine bağlıyor. Böylece oyuncular hangi platformda olursa olsun birbirlerine karşı yarışma imkanı buluyorlar."

Oyun arcade tarzında bir yarış oyunu olacak. Oyuncular 16

farklı etapta ve en ince detaylarına kadar çalışmış ortamlarda yarışacaklar. Başlangıç olarak standart bir ciple başlayacağınız oyunda yarışları kazandıkça pa-

ra ödülü alacak ve bu şekilde aracınızı güçlendirip yenileyebileceksiniz. 4x4 Evolution'in Dreamcast versiyonu online 4 oyuncuya destek verirken PC ve Macintosh versiyonları Internet ya da LAN bağlantısı üzerinden en fazla 8 kişilik multiplayer oynama şansı veriyor. Oyun GameSpy'nin tüm platformlardan aynı anda multiplayer bir oyuna katılma imkanı veren teknolojisini kullanıyor. Yıllardır sürüp giden "PC oyuncularını mı daha yetenekli yoksa konsol oyuncularını mı?" sorusuna cevap bulmak, daha doğrusu bu çekişmeye son noktayı koymak için çok iyi bir fırsat. En azından bundan böyle "biz sizi döviz" gibi düzensiz laflar yerine "nasıl dağıttık sizi 4x4'de" gibi daha bilimsel yaklaşımlarla iştirik kıkışacağız. Oyunun bu yaz çıkması bekleniyor.





# STAR TREK KLINGON ACADEMY

Star Trek tayfası tekrar karşımızda #786

**B**ir zamanlar bir firma, cesur bir deneme ile devasa uzay gemileri ile ünlü bir televizyon dizisinden sıkı bir uzay savaşı simülasyonu yaptı. İlk oyun her ne kadar beklenen çıkışı yapamasa da devamında gelen peşpeşe oyunlar gibi şimdi aynı prensiple bir yenisi deniyor:

## Sex ve Star Trek her zaman satır!

Star Trek Evrenine sığdıranlar hayret verici. Strateji oyunları, ekonomi simülasyonları, macera, 3D Shooter, "ışın kılıcı" meslektaşlarının" sunamayacağı simülasyonlar ve dahası.

Klingon Academy, dev uzay gemilerini konu alan uzay savaşı simülasyonlarından beklenmeyecek şekilde oyunda gemilerin küçük avcı uçakları kadar kıvrak olması sayesinde fantezileri bile şaşırtıyor. Tv dizisindeki alışlagelmiş ağır hareketlerin bu gemilerde olmadığını hemen söyleyelim.

Yakında Interplay tarafından çıkacak Star Trek: Klingon Academy de atası sayılan Starfleet



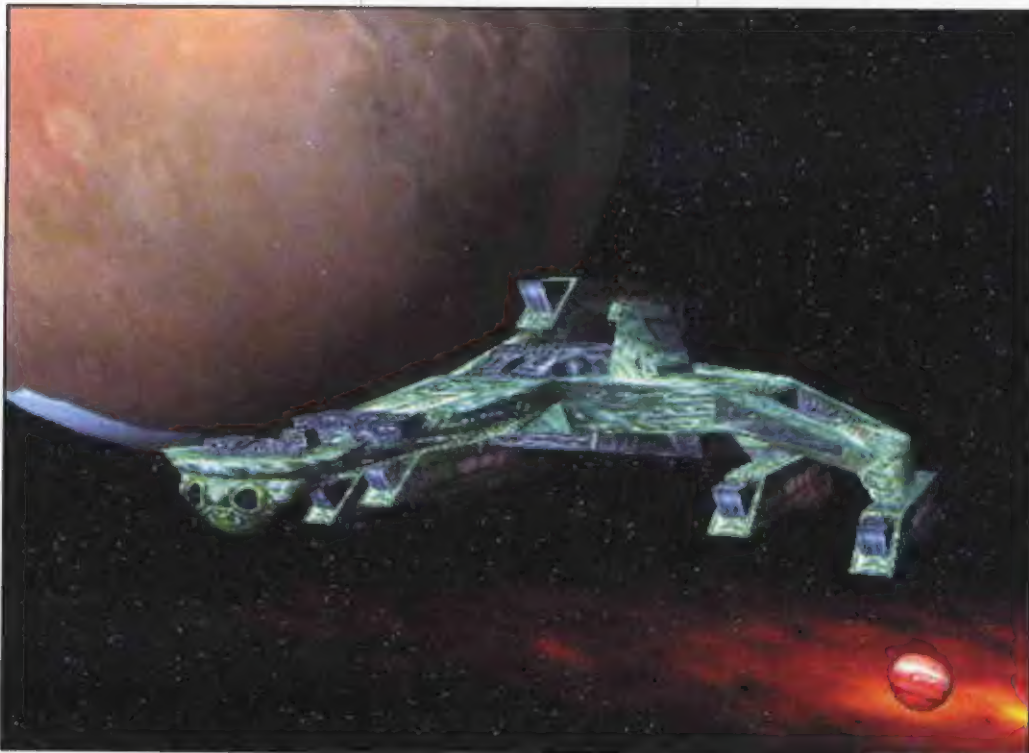
Academy'nin yolundan gidiyor. Ayrıca bu oyunda av değil avcı olunuyor. Klingon donanmasının kaba kaptanı olarak oyuncu sadece insanlara, Romulan'lara ve üç başka uzay milletine saldırabiliyor. Zaten oyun da konusunu Star Trek 6'dan alıyor.

Daha önceki oyunlarda olduğu gibi avdan önce bir kaç antrenman bölümü geçiliyor. Böylece ünlü General Chang'in sıkı

gözetimi altında uzayda savaşma sanatının inceliklerini öğrenmek mümkün. Kimbilir belki gerçek hayatta da bir gün işinize yarar. Aralardaki geçişler de oyunun içindeki başarılı grafik motoru tarafından canlandırılıyor.

## Sisler, gaz gezegenleri ve kara delikler üzerine

Tıpkı gerçeğinde olduğu gibi oyunda da sonsuz ve sınırsız evrende dolasıp düşman uçaklarını peşine düşmeniz mümkün. Diziyi bilenler böyle uçuşlarda her iki gezegenden birinin arkasında bir Uzay yaratıkları kavmine rastlanacağını bilir. Zaten uçuş esnasında Gaz bulutları ve kara deliklerle de sıkça karşılaşacaksınız. Bu geçişlerde geminin alıcısı ve kalkanlar olumsuz etkileniyor, geminin istikameti, dengesi bozuluyor ve mürettebat çalkalanıyor! Ayrıca biraz alıştırma ile dezavantajdan taktik avantajlar kazanmak mümkün. Bazı silah sistemleri bir yıldızın koronasına girdiğinizde çalışmıyor, kalkan delindiğinde ısımlar anında tüm mürettebatı öldürüyor ve gezegen halkalarından geçerken büyük gemiler küçük







avcı gemilerinden daha çabuk hasar görüyor.

Oyuncunun otuz yakın düşman gemisi, taşıyıcısı ve uzay istasyonuna karşı strateji geliştirmeden önce kendi filosu ile güvenli bir şekilde ilerlemeyi öğrenmek zorunda olduğunu anlıyoruz ki, Klingon Academy'nin de amacının başanlı kaptanlar yaratmak olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Oyunda kullanabileceğiniz 9 çeşit uzay gemisi ve ziyaret edeceğiniz çeşitli uzay istasyonları bulunuyor.

Bunların dışında 25 görevi içeren tek kişilik oyun modülü de yer alacak. Görevler arasında fark edilebilir değişik öğeler koyarak tek düzeliğe karşı çıkmaya çalışmış oyunu hazırlayan güzel amcalarımız.

### Scotty daha çok enerjiye ihtiyacım var!

Diziye benzemesi açısından Klingon gemisine komuta eden kaptan, yani oyuncunun gaz pedalını köklemekten daha fazla işler yapmak zorunda olduğu düşünülmüş. Geminin içindeki yak-

laşık sekiz istasyona komuta edilmek zorunda. Bu komuta işi STARFLEET ACADEMY'de olduğundan daha konforlu halledilebiliyor çok şükür ki. Ekranın altında yer alan menüden istasyonlara numaralarından yola çıkarak doğrudan komutlar vermek mümkün olacak. Oyunun aksiyon temposunu bozmamak için yine de enerji dağılımı otomatik olarak yapılıyor.

Örneğin "çenik" esnasında Enerji makroları standart çalıştırılıyor ki silahlar, kalkanlar ve itiş motorları için yeterli güç kalsın. Sistemden çıkış emri verildiğinde de silahlar pasif edilip, kamutaj ortadan kalkıp WARP için yüklemeler yapılıyor. Son aşama dizile çelişir şekilde kolay çalışıyor ve WARP'a hemen ulaşabiliyor.

Enerjinin büyük kısmı 20'ye yaklaşan silah sisteminin işlevleri için harcanıyor. Bunlardan bazıları bildiğimiz Phaser, Disruptor ve Photon Torpidosu. Devamında yeni geliştirilmiş imha sistemleri yer alıyor. Klingon vahşetini canlı yaşayabilmeniz için herşey düşünülmüş gibi görünüyor.

Silahlar geminin ön tarafında

bulunuyor ve joystickle ateşleniyor. Aynı zamanda savunma sistemleri de kendiliğinden görevlerini yerine getiriyorlar.

Silah subayı konsoluna bağlanıp, dümençi hedef menziline girerken avcılık yapmanın keyfini yaşayabilirsiniz. Önce aksiyona rağmen konvansiyonel olmayan yollardan da savaşmak mümkün. Yakalama işini ile avlanan gemiyi tutmak gibi...

### Hasar raporu!

Bu bölümdeki sahneler performanslı grafik motorları tarafından canlandırılıyor.

Hasarların inanılmaz görüntülerin en ince detayına kadar hasarın



boyutunu gösterebiliyor. Duman izleri, yanıp sönen ışıklar savaşın sessiz tanıklığını yapıyor. Gemiler bu sefer olağan üstü iyi tasarlanmış, silah efektleri faniatıkları bile mutlu edecek cinsten.

Oyun yinede en az 200 mhz, 32 MB Ram ve 3d hızlandırıcı kart ile tatminkar oynanıyor. Çoklu oyun ortamları için de uygun bir oyun. İstenirse karşılıklı yada birlikte savaşmak mümkün.



Aksiyon oyunu tutkunları için vazgeçilmez bir oyun olup olmayacağı final versiyonunda belli olacak. Şimdilik sistem menülerinin çokluğu oyunu anlamayı

zorlaştırıyor. İyi bir gemi kaptanı olmak istiyorsanız yinede "Kaptan köprüye gelin!" çağrısını iletmek heyecan verici olabilir.

**Kemal Bitirim**

### Star Trek Klingon Academy

**Yapımı :** Interplay

**Çıkış:** Mayıs 2000

**Tahmini Sistem İhtiyaçları:**

Pii 400, 64 MB Ram, 3D kart

**İlk İhtiyaçlar (y)**

**Bize Göre:** Star Trek oyunları enf-lasyonu Lara Croft'u bile geçti ama yine de şikayet etmemek lazım. Yapımcılar her oyunu da farklı ve oynanabilir kılmak için bir hayli uğraşılıyor görünüyorlar. Klingon Academy'de de, Star Trek evreninin en onurlu savaşçıları, Klingonlar'ı yönetmek hatta Enterprise ile çarpışmak ve onu yenmek şansına kavuşacağı gibi görünüyor. Ayrıca oyunun göze son derece güzel görüldüğünü de unutmamak lazım.





# GROUND CONTROL

Real-time stratejide denenebilecek her şey denendi ve bu iş bitti diyenlerdenseniz bir daha düşünün.

**R**eal-time strateji oyunlarında yaşanan aşırı enflasyon ve hızlı gelişme bu konuda hepimizin giderek daha seçici olmasına neden oldu, hiçbir şeyi beğenmez olduk. Ortalama bir adventure'a kimse itiraz etmezken Tiberian Sun gibi real-time stratejinin köşe taşlarından biri olan Command & Conquer serisinin devam oyununu yerden yere vurabiliyoruz. Eh, bunun başka sebepleri de var tabii ama beklentilerimizin yükseldiğini de inkar etmemeliyiz. İşte bu yüzden ne zaman yeni bir real-time strateji söz konusu olsa, önce soru işaretlerimizi koyuyoruz cebimize, oyunu kurcalamaya ondan sonra başlıyoruz.

Ground Control ilk bakişına da aynen bu şekilde hazırlandığını söylemeliyim. Artık bir real-time stratejiyi diğerinden daha üstün yapan şeyin daha fazla ırk mı, daha çeşitli silahlar mı, daha güçlü düşmanlar mı, daha üstün ve çeşitli teknolojiler mi, daha sürükleyici bir hikaye mi, yoksa ne... olduğuna karar vermek güç olduğu için kriterler bütününe bakarak karar vermek gerekiyordu ki bu da soru işaretlerinden uzun süre kurtulamayacağım anlamına geliyordu.

Oyunun yapımcılığını üstlenen (hatta bu onların ilk oyunu) Massive Entertainment'in çıkış nokta-



si, çarpışmalar üstüne kurulu stratejideki eksikliği fark etmeleri ve kumanda ve kontrol stratejisini bu kadar öne çıkarılmasından sıkılmaları olmuş. Massive Entertainment'in başkanı Martin Wattis Dune 2, Warcraft II, Command & Conquer gibi oyunları hatırlatıyor ve "Bu oyunlar gerçekten de çok eğlenceli ama stratejilerini ne üreteceğinize ve ne zaman üreteceğinize karar verirken ne kadar akıllı davrandığınız ve bir de topladığınız kaynaklar üzerine kuruyorlar. Bizim Ground Control'le yapmak istediğimiz şey ise yine bu derinlikte bir oynanışa sağlayabilmek ama stratejiyi savaş alanındaki birimlerinizi yönetirken kullandığınız taktik üzerine kurmak," diyor. Yanlış anlaşılmasın, Wattis

kaynak yönetimi ve birim üretiminin başarıya giden yolda öncelikli amaç olduğu oyunları küçümsemiyor. Ancak Ground

Control'un merkezinde aksiyon var. Bu oyunda bir savaş başladı-ğı zaman oyuncuların ilk yapması gereken şey atışık olduğumuzun aksine hemen bir komuta merkezi sonra da kışa, sığınak gibi şeyler kurmak değil. Çünkü oyunda zaten korumanız ya da saldırmanız gereken binalar var. Böyle bir durumda birlikleriniz meydana çıktığında yapmaları gereken tek şey savaşmak, başka şeylerle kafanızı karıştırmak değil. Bunun oynanışa ne katacağını ya da ne çeşit bir eksiklik yaratacağını şimdiden kestirmek çok

kolay değil ancak özellikle çarpışmalar üzerine kurulu bu oyunun real-time stratejiye ilginç bir yaklaşım olduğunu kabul etmek gerekiyor. Oyunun konusu gelecekte, tam olarak söylemek gerekirse 2419 yılında geçiyor. Tabii hikayenin temelinde yine bütün kaynakları aç gözlü insanlar tarafından tüketilmiş zavallı ve kurak bir dünya var. Hayatta kalmayı başaramamış insanlar ikiye bölünmüş durumda; bir tarafta Crayven Corp. adıyla bilinen acımasız bir birlik, bir tarafta kör inançlara saplanmış ve Order of New Dawn adı altında toplanmış bir grup insan. Dünya artık tüketilmiş ve yeni bir gezegen keşfedil-



miştir ve tahmin edebileceğiniz üzere söz konusu iki grup arasında bu gezegeni ele geçirmek üzerine bir yarış başlar. Ground Control'de de çoğu strateji oyununda olduğu gibi bir göreve başlarken önce bir briefing ekranıyla karşılaşıyorsunuz, burada size hem olayın alt yapısı hem de yapmanız gerekenler anlatılıyor. Görevi kabul ettikten sonra birliklerinizin mevzilerini belirleyebileceğiniz bir ekrana geçeceksiniz. Oyuncuların her biri dört filo taşıyabilen üç gemi arasına seçim yapması ge-

miştir ve tahmin edebileceğiniz üzere söz konusu iki grup arasında bu gezegeni ele geçirmek üzerine bir yarış başlar.

Ground Control'de de çoğu strateji oyununda olduğu gibi bir göreve başlarken önce bir briefing ekranıyla karşılaşıyorsunuz, burada size hem olayın alt yapısı hem de yapmanız gerekenler anlatılıyor. Görevi kabul ettikten sonra birliklerinizin mevzilerini belirleyebileceğiniz bir ekrana geçeceksiniz. Oyuncuların her biri dört filo taşıyabilen üç gemi arasına seçim yapması ge-







rekiyor. Fırtına çıt de bildiğim z askeri güçlerin hemen hepsine rastlamak mümkün, p'yadeler, tanklar, hafif ve ağır silahlar. Oyun ilerledikçe biriminizin arasına yeni eklenecek. Oyun gerçekten sıkı bir aksiyon strateji si d sında hiçbir şey istemeyenlere karşı son derece merhametli oduğu için bu ekran ardıak seçimler bile sayarın kendisine bırakmanız da mümkün. Ve sonuçta... sonra oyun başlıyor. Oyuna birlikte Ground Control'un en iddialı oduğu ikinci başlık da başlamen kendini gösteriyor, üstün ve göz alıcı grafikler. Gerçekten çok oyunculuya üzerinde ne kadar çalışırsa çalışsın 3D görüntüler de çarpıcı gelmez o kadar şiz tüketimi yaratkarı. Ancak bu oyunda sadece derin bir uc bu yut yaratma gırsım dışında çok ince güzelikler de var. Yavaşça sürüklenen bulutların zemindeki her şeyin göçmesini nası bilmelendirğin. Arkada ilerleyen tankların geride bıraktığı izleri güneşli yüzeydeki bulut yansıma art

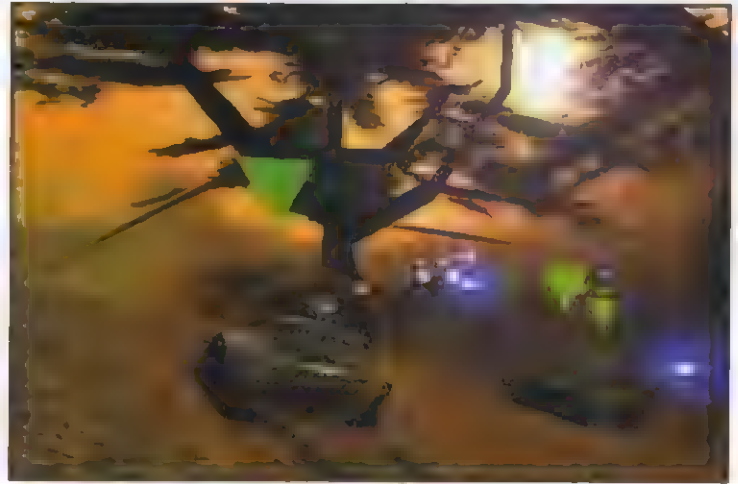
nı görmek heyecan verici. Ground Control'un grafikci olarak kendini gösteren bir oyun olduğunu söylemeye yeter de artar özellikler, bunlar. Oyun son teknoloji harika 3D kartların bütün avantajlarını kullanıyor. Ancak hala bir 3D kart edinmedikseniz ve nedense edinemeye de niyetiniz yoksa derin etmeyin diyeceğim ama böyle bir şey nası derin edemez ondan da emin değilm. Her neyse, o sizin sorunuz, benim diyeceğimse şu ki Ground Control software desteği de veriyor.

Oyunun muhtes grafik şovunu zedektikten sonra sıra kontroller test etmeye geliyor. Kameranın üç boyutlu uzaydaki hareket serbestisi gerçekten başarılı. Kameranın yönünü değiştirmek için ekran üzerinde hareket etmeniz gerekiyor. Kamerayı mouse yardımıyla yukarı aşağı kaydırabiliyorsunuz, yön tuşlarıyla ise iste-

diğiniz yönde hareket ettirmenizi sağlıyor. Yani hem her yönde ve her açıda görüntü elde etmeniz mümkün hem de bu hiç karışık bir iş değil. Bir klenizi sıraya sokmak ve onları savaşa hazırlamak için yapmanız gereken her şey mouse'la halledilebiliyorsunuz. İlk defa böyle bir işe soyunanlar için bile bütün bunlara alışmak yeni doğan bir bebeğin ağılamayı öğrenmesi gibi bir şey. Eh, birazcık abarttık ama bunun



çıktıktan sonra isteyenlerin web sitesinden bedava download yapmasını sağ ayararak çözebile



kinseye zararlı olmadığını bilerek quze. Sonuçta oyunun ağırlı soy zenelecekler sınırlık bunlar ama tamamını gördüğüm izde eminim çok daha fazlası da olacak. Soyenebilecek o çok fazla şeyin içinde art arda eksilerden daha fazla olacağına dair güçlü bir umut sığı vaat eden bir oyun Ground Control. Yani basta sözünü ettiğim sorunları yeti n birkaç un eme bırakmış durum da, bunun hayır mı sermi odu quña ise oyun çıktıktan sonra karar vereceğim.

Ground Control'un tek kişilik versiyonu her bir 5'er görev çeren iki senaryodan ibaret. Oyunun ayrıca LAN ve Internet desteği de olacak ve aynı anda sekiz oyuncunun katılması sağlanabilecek. Oyun için yapılması kararlaştırılan bir şey de görev editörü ancak bunun çıkış tarihi olanı bilarsı sonuç yaz başı da de nebilir. Yetişmes pek mümkün görünmüyor. Massive Entertainment'in başkanı bu sorunu çözü

ceklerini söylüyor. Bu arada oyunun Sierra tarafından yayın ayıcağını da hatırlatalım.

Serpil Ulutürk

**Star Trek: Klingon Academy**

Firma: Massive Entertainment

Çıkış Tarihi: 2000 Yaz Başy

**Teknikal Sistem İhtiyaçları:**

P200 ve 3D hızlandırıcı

**İlk İzlenimi Vaatlar**

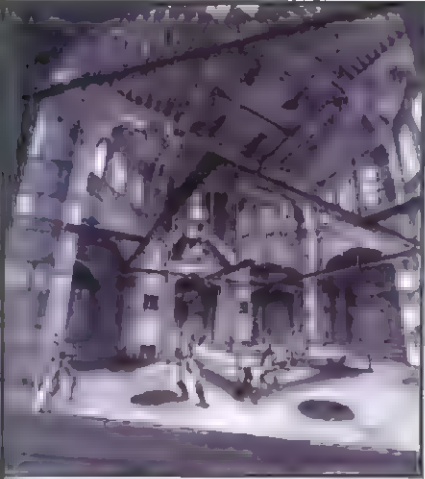
**Bize Göre:** Real-time stratejilerdeki komuta ağırlığından ve kaynak toplayıp birim üretmekten sıkıldysanız temiz hava almak için bu oyunla doğrudan savaş alanına çıkabilirsiniz ve kendinizi iyi bir liderden çok iyi bir asker olarak kanıtlayabilirsiniz. Ground Control'un bir alternatif olarak ortaya çıkmasının yanı sıra bir oyunda olması gereken diğer ayrıntılara da önem vermesi göz yaşırtıcı.

İLK İZLENİMİ



# OBI VAN

Jedi Knight efsanesi devam mı ediyor?



**Ü**lkemizde sadece fanatikler tarafından tercih edilen fakat bambaşka Amerika olmak üzere bütün dünyada FPS oyuncularının el üstünde tuttuğu bir oyundur. Jedi Knight: Dark Forces. Düşünsenize, elinizde zbonk zbonk diye sesler çıkaran, lightsaberinizle karşınıza gelen droideyi yakamaktan zevk almaya olabirdiği? Bunun tadına varanların özellikle de efsanevi Star Wars serisinin müptelaları için oyundan hiçbir zaman vazgeçemeyeceğini çok iyi bilen Lucas seriyi yeni bir oyunla ekleyeceğinin müjdesini veriyor. Uzunca bir süre önce Lucas Arts, Jedi Knight serisinin devamını nitelediğinde Episode 1: Obi-Wan'ı zaten duyurmuştu. Oyun hakkında elimdeki bilgiler çoğaldıkça daha geniş bir şekilde oyunu inceleyeceğim.

Jedi Knight: Dark Forces'da da kontrol ettiğimiz Obi-Wan Kenobi bu sefer gençlik halıyla tekrar karşımızda. Oyunun Jedi Knight serisinin geçeneğince bozmayarak yine first person ve third person shooter türünde yapan Lucas Arts serinin fanatik olarak nitelendirilebileceğiniz oyuncularına öncekinden çok daha fazla şey vaat ediyor.

## Ben de....

Kenobi'nin gözünden oynanan oyunun konusu firmamıza paralel geliyor. Oyun Episode 1 filmi'nin başadığı yerde başlayıp, bitlik, yordakı, Kenobi'nin Dart Maul'e yaptığı görkemli due'oda son buluyor. Fakat konunun filmle paralel gitmesi ne ragmen olayların neşesini filmle birebir olmadığını göreceksiniz. Çünkü filmde birçok sahnede Obi-Wan 3. şahıs ve de bazı sahnelerde gözüküyordu bile. Oysa oyun boyunca Kenobi'yi yarı endirdiğimiz için filmde gösterilmeyen birçok olaya tanıklık edeceğiz. Burada kesinlikle oyunu daha zevkli hale getirecek.

Oyun boyunca Jedi Knight o mayaya çalınan genç Obi-Wan Kenobi görevleri başarıyla bitirdikçe güçleniyor. Yani meşhur lightsaber'i daha usta sallayıp force po-



werini geliştiriyor. Force poweri düşmanların zayıflık ve objelere uzaktan dokunmasını sağlıyor. Force push ve daha yüksek ve uzaklara erişim için sağlayan force jump'tan oluşturuyor.

Obi-Wan, oyun boyunca Star Wars evreninin birçok farklı yerini ziyaret ediyor. Görevleri geç-



tiği leveler oldukça büyük tasarımları içeriyor. Bu leveler Kraiche Am'da'ların gezegen Naboo'da, Tatooine çölleri, katedral şehir Coruscant'da ve Güngan'ların simli şehrinde geçiyor.

## Daha İlk Ayımda...

Yeni ve oldukça gelişmiş bir 3D motor kullanacak olan Obi-Wan süpessiz Jedi Knight serisinin önceki oyunlarından çok daha kaliteli grafiklere sahip olacak. Grafik motoru motion capture tekniğini kullanarak Jedi'nin potansiyel hareketlerini ve lightsaber vuruşlarını bize oldukça etkileyici şekilde sunacak. Zaten bu motorun da en önemli avantajı, özelleştirilebilir ve kompakte hareketler oyuncuya kusursuz izletilecek olması. Bunun için hareketler kare kare önce çizilip daha sonra dijital olarak tamamlanmış ve birleştirilmiş. Bazı senaristler Kenobi'nin gözünden bazıları ise 3. şahıs gözünden göreceğimiz oyun grafikleriyle bütün hardcore oyuncuları tekrar büyüleyecek biriyor.



## Başlık Atamayanlara Katıldım.

Saglam bir konuya sahip olmasının dışında Obi-Wan eski oyunlar gibi yine multiplayer desteğiyle oyuncuların mest edilecek. Bir çok multiplayer modunu barındıracak oyunun filminden haberdar olduğumuz çeşitli multiplayer karakterleri içereceği de geçen haberler arasında. Bunların arasında çok konuşulan Jar Jar'dan Qui-Gon'dan, Güngan'dan ve Kaptan Tanaka'dan bahsediliyor.

En iyisi hakkındaki bütün bilgilerin şimdiye kadar olduğu Episode 1: Obi-Wan'ı çıkarıp simdiden beklemeye başlamak.

**Onur.**



**Obi-Wan**

**Firma:** Massive Entertainment

**Çıkış Tarihi:** 2000 Yaz Başı

**Geliştirici:** Massive Entertainment

**Platform:** PC, PS2, Xbox

**3D Hızlandırıcı:**

**İlk İzlenim:**

**İzlenim:**

**Hız Görsel Beklenmesi:** gereken ve muhtemelen oynanması gerekecek bir oyun olacak. Star Wars evreninde geçen her oyun gibi özellikle serinin hayranlarının kapışacağını sandığımız oyun aynı zamanda bu oyun türünden hoşlanan veya hoşlanmayan herkesin beğenisini kazanacak gibi görünüyor. Lucas amcamızın yaratıcılığına olan saygımızla başımızı eğip sesimizi kısıyor ve beklemeye devam ediyoruz.

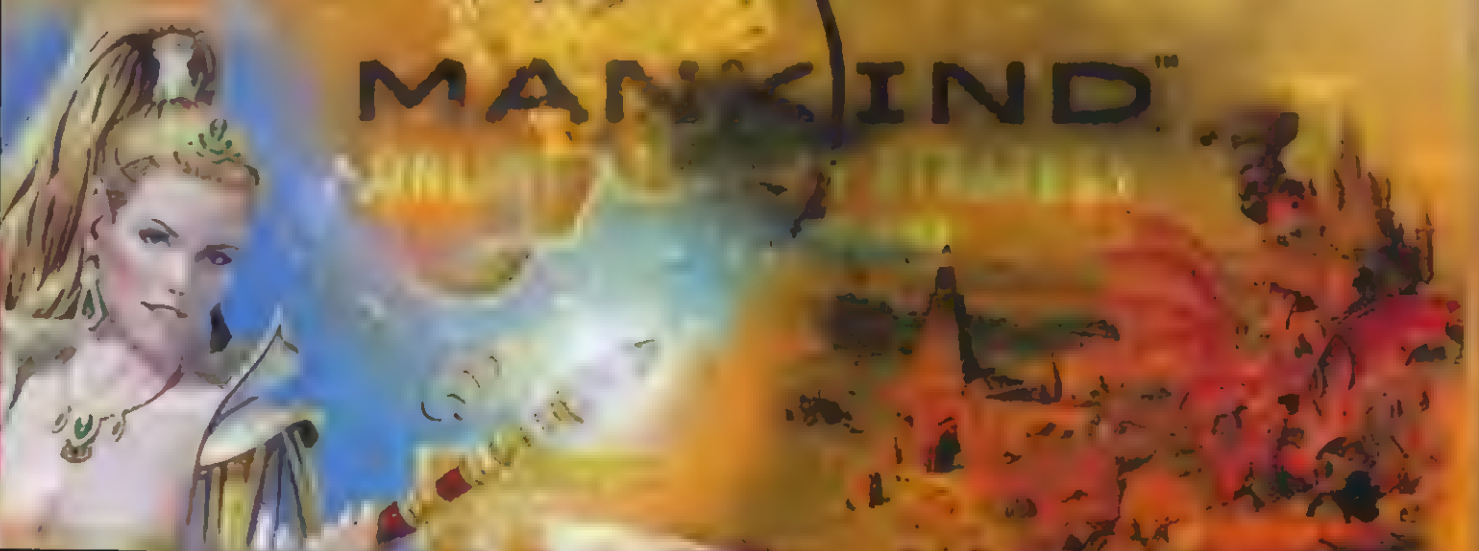




SIKILMADINIZ MI? ZEMAN OZURLU BIR  
YAKIN KARISINA GECIP ONA OGRETILMIS  
SCRIP TLERDEN TAZELASINI YATAMAYAN BILGISA-  
YAR KONTROLU RAKIPLERINIZI YENMEKTEN  
SIKILMADINIZ MI? KARISINIZDA ETLI, CANLI  
YARILAN RAKIPLERINIZI YENMEKTEN  
SIKILMADINIZ MI? KARISINIZDA ETLI, CANLI  
YARILAN RAKIPLERINIZI YENMEKTEN  
SIKILMADINIZ MI? KARISINIZDA ETLI, CANLI  
YARILAN RAKIPLERINIZI YENMEKTEN

DEV MULTIPLAYER ONLINE OYUNLAR

MANIKIND™





# DEV MULTIPLAYER ONLINE OYUNLAR

**Bilgisayar oyunlarının nereye gittiklerini  
hiç düşündünüz mü?**

**Y**anı aldığınız veya almayı düşündüğünüz oyun cd'lerinin ne yaptıklarını, bile bilemediğinizi sormuyoruz. Bilgisayar oyunlarının gelecekteki durumlarını hakkında bilgi sahibi misiniz? Ya da bilgi sahibi miyiz?

Haha üç dört sene öncesine kadar bilgisayar oyunlarının geleceği konusunda söyleyebileceğiniz en futuristik yorumun, yakın gelecekte pek çok oyunun Windows üzerinden oynanacağı olduğunu hatırlıyorum. Dos alınıp da çalışan oyunlarınizi terk etmemek istemiyor, Windows'un canavarı sistem ihtiyaçları karşısında oyunlarımızın performansından ödün vermek hoşumuza gitmiyordu. Ancak bir yerlerde hatalı bir şeyler varsa eninde sonunda düzeleceği, gerçekçi oyun dünyasında da kendisini göstereceği ve oyunlar daha etkin çalışacakları ortama Windows'a taşındılar. Bugün kimsenin eskiden MS-Dos üzerinde kurulu ve çalışan ses kartlarından ekran çözünürlüklerine kadar her ayarın elle yapıldığı bir oyun hakkında iyi şeyler söyleyemeyeceğini tahmin edebilirsiniz. Üç dört sene öncesinin oyunları yavaşlatan performanslarını düşüren kimsenin beğenmediği Windows sisteminin bugün oyunların için vazgeçilmez bir işletim sistemi haline geldiğini kimse inkar edemez.

Ancak elbette ki oyun dünyasının yeni bir esikte olduğu anlaşılmaktadır. Dos oyunlarından Windows oyunlarına geçişte yaşadığı gibi standart karmaşasının ve çözümlerinin kâğıt üzerinde olduğu bir dünyadan multiplayer oyunlara geçişimiz görülmektedir.



## Bizim İçin Küçük Ama Oyuncular İçin Büyük Bir İnceleme

Multiplayer dediğimizde aklımıza starcraft veya benzeri çok kısıtlı multiplayer kapasiteli oyunlardaki 8-10 kişilik multiplayer deneyimleri gelen arkadaşlarımız şöyle bir dursunlar. Konumuzu tekrar hatırlatmak istiyorum. Dev Multiplayer oyunları Yüzlerce, binlerce insanın aynı anda oynadığı Dev online oyunlardan bahsediyoruz burada! Markind, Asheron's Call, Everquest, Ultima Online, 10s,

Alegiance gibi oyunlar bunlar. Oyun dünyasının geleceği hakkında bilgi veren ve mevcut koşullarda ufak tefek problemlerine rağmen oynanması çok zevkli olan ve binlerce insan tarafından internet üzerinden oynanan oyunlardır.

Ayrıca bu asamada belirtilmesi gereken bir nokta da beki de internet üzerinden oyun oynayan insanların artık sınırlar kaldırmış olmalarıdır. Aslında genel olarak internet kullanan bireylerin John Lennon'un Imagine'de bahsettiği

sınırsız dünyaya bir hayli yaklaştıklarını söyleyebiliriz ama internet üzerinde oyun oynayanların bu "sınırları kaldırma" durumunu aşip başka ülkelerdeki insanlarla ittifak kurarak, ortak düşmanlarla karşı savaşlarını söylemek de yanlış olmayacaktır. Neyse bizim sosyolojik müzelerimiz bir yana bırakıp oyunları tanıtmaya geçelim. Dev bir multiplayer online oyun ile yaşayabileceğiniz sosyal deneyimler düşünmek size kalsın.

**Cem Şancı**



# Mankind

Geliştirici: Vibes    Yayımcı: CRYO    Server: Mankind net    Kredi kartı : Evet    Aylık Ücret. 10 \$

**İ**nsanlığının çen zleri kes  
fetmesinden beri süre ge-  
en bir acılığı vardır. Evinin  
olduğu karadan çıkıp uzak ara-  
brınmeyerilere ye ken açmayı  
ve yeni uygar klar, zengin kler  
bulmayı haya etmektedir. Ye-  
mek, çmek, üremek kadar do-  
gal ve kars konulamaz bir duy-  
gudur bu bek. de insanlığı  
icin

Mankind' ste beklediğiniz zı sonuna kadar gidecek bir oyun çünkü sadece online oynaması için yaratılmış mankind evreninde keşfetmeyi ve fethetmeyi bekleyen 900 milyon gezegen var. Her gezegenin ayrı özel keri var ve hiçbir gezegen bir diğerinin aynısı değil. Aslında Mankind' anlatacağım bu yazıda Mankind' r öze klerinden bahsederek değil, Mankind' n ne olduğunu anlatarak başlama ym belki

Mankind, Fransız Cryo firması tarafından yayımlanan ve ülkemizde satılmadığı için ancak internetle ulaşabileceğimiz sadece internet üzerinden oynanmak üzere tasarlanmış bir RTS

Anak Oyuna sadece RTS demek, bir kurt köpeğine sadece köpek demek gibidir. Mankind Master of Orion ile Civilization'un karşınırdan meydana gelmiş bir Real Time Strategy gibi görünüyor. Civilization'un ban's konusuna değin, her yerde dile getirmekten dilimde tıy bitirgi üzere, Civ'in en büyük eksiği olan, oyunun bir gezegenle sınırlı kalması ve uzaya açılmayışı, başka gezegenleri konize etmeye olanak vermemiştir [gerçüğümüz PC'lerin hafıza standatlarında değin ikinci gezegen, normal bir gezegeni bile zor kıl diyor Civ, devamı yakındıgını biliyordum. İşte belki de buyuzden Mankind'i duyduğumda e-e geçirmek için Fransızlarla oyuna alabilmek için saatlerce cebe esmek zorunda kaldım. Mankind tam anlamıyla, insanlığın evrendeki genişlemeyansı konu alıyor ve rakip olarak da karşınıza gerçek insanlar çıkartıyor. Ama sizin güzel yanrakip enniz insan olduğunıgıb dostlarınız ve düşmanlarınız de insanlardan oluşuyor.



## Mankind Evreni

Birbirine düşman iki ayrı imparatorluğun bulunduğu evrende, karşı tarafın oyuncuları ile düşman kendi tarafınızdaki oyuncularla işe mutteliik olarak oynama başlıyorsunuz ama aynı gerçek hayatta olduğu gibi ne yapacağınızı da hangi tarafa oynayacağınızı yine siz karar verirsiniz. Savaşın oyun içi, mail ve universal radyo frekans sistemi. Daha önceden frekans konusunda anıst.

Çin z bir arakadasınızla bu radyo frekansları sayesinde konuşabilirsiniz. Elbette yanlışlıkla sizden başkası 589.6 / frekans nı dinleyen başkaları da varsa çinlilerin z dan haberdar olacaktır ama bunun ne kadar küçük bir olasılık olduğunu ayrıca sizi duyabilseler bile 900 m yuz çazeçenlik evrende siz nerede bulabileceğın siz gelip düşünün

Uzun uğraşlardan sonra orijinal Mankind's parşinize kavuşa bildiyseniz kısa bir süre, download'dan sonra oyun sizden bir kredi kartı numarası istiyor ve bu kredi kartından ilk ay harç olmak üzere her ay belli bir oranda abone ilk ücret kesiyor. Genelde bütün Dev Mülip ayer Online oyunlar da kullanıcıdan ucuğu ama bu. Bu abone k ücreti karşılığında ise size bir süre ve bir kullanıcı adı veriyor ki oyunun herhangi bir aşamasında ben bu oynayışm beğenmedim, yer den başlamak istemiyorum qı bir seçeneğe sahip değisiniz. Yani aynı gerçek yaşamdaki gibi hataları nıza ve günahları nıza yaşamak zorunda sınız.

Zevk olsun diye qıdıp bir müt  
tefikinize sâdirdığınız da o k s y  
gerçek hayatta bu up beynini yı  
kamadıkça buna esla unutmaya  
caktır. Dolayısı ile Mankind evre  
ninde gerçek hayatta olduğu qı  
bi son derece dikkatli ve ein zde  
kier için endişeli olmak zorunda  
sınız ki bu belki de oytuna hey e  
can katari en büyük ekeni



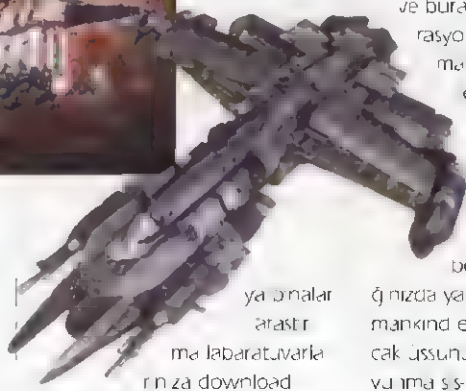




## Araştırma-Geliştirme-Ticaret

Mankind'deki RTS'nin arkasında çok gelişmiş kompleks bir oyun var. Satıp oatabileğiniz tırmaların binaların sayıları binlerce kadar. Kullandığınız bu keşif kılıcında kaybolmazız ölmemek ve aradığınız bir tırmayı veya araç kılıcıyla bulup bulunduğunuz yere ulaşabilmek için bir çeşit file browser ve bir goto tuşu eklenmiş oyunun arabirimine. Elbette bu kadar çok bina ve birim satın alabiliyoruz mümkünken

toplam bina ve birim sayısı da bir hayli yüksek tutulmuş ve her ay yeni idare edilen birimler ve



ya binalar araştırma laboratuvarları'nın za download edilmek üzere oyunun sitesine yerleştiriliyor. Bu aşamada laboratuvarların ve araştırmaların önemi ortaya çıkıyor çünkü oyunda kazınacak olan her şeyde bir şeyer yapmak istiyor sanız devanil araştırma yaparak yeni birimlere ve yeni binalara ulaşmak zorundasınız

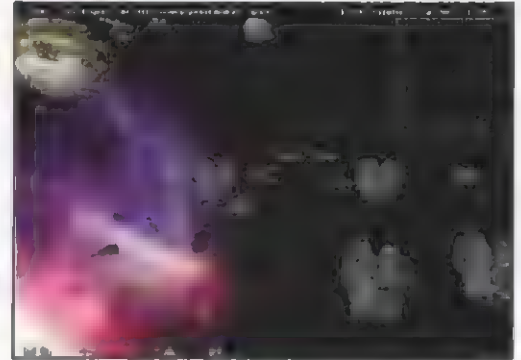
Oyunda para kazanmanızın en güzel yolu bir kolon kurmak ve burada maden üreterek, ürettığınız maden satmaktan geçiyor ama elbette buranın için yeni madenler kurmak maden kurabilmek için doğru bir yüzey bulmak ve buradaki maden konsantrasyonu hakkında emin olmanız gerekiyor. Madenlerinizi bir kere inşa etmeye başladınız mı bu seferde onların işletmesi için elektrik materyalin taşınması için transportlar ve elbette siz oyundan çıktığınızda yaşamaya devam eden mankind evreninde yalnız kalacak üssünüzü korumak üzere savunma sistemleri kurmanız gerekmektedir

Özetle bu arada yanlıştığınız Mankind evreninde siz oyundan çıkıp yatıyorsanız giterseniz bir gün CRYO'nun

serverlarında çalışmaya devam ediyor ve sizin biriminizi de otomatik olarak savunma moduna geçiriyorlar. Hatta oyundan çıkmadan önce yapılan duyurular da, siz online değiken üssünüze saldırı yapıldığında cep telefonunuza mesaj geleceğiz anlatılıyordu. Gerçi bu kadar online oynama cabası içinde Mankind evreni hakkını otmaya yetecek kadara ilerleyemediğimiz

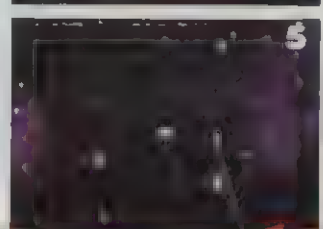
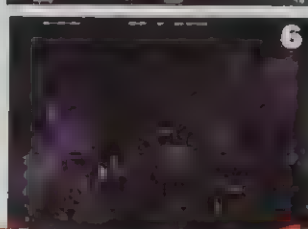
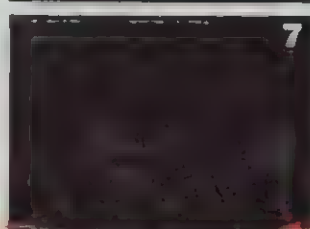
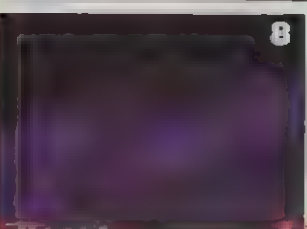
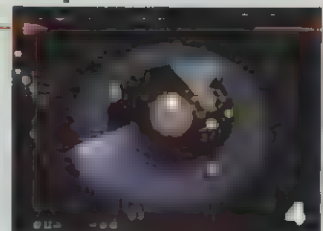
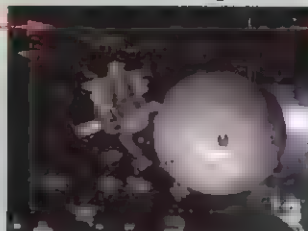
den mi yoksa böyle bir özellik olmamıştındır mı bilmiyorum ama oyunun hiçbir yerinde bu tür bir cep telefonu çağrısından bahsedilmediğini düşünerek oyunun son aşamasında bu projeyi vazgeçtiğimi kabu ettim

Neyse bu yazıyı çok satatıldı, çok gösterisi veya neyecaan Lyand ric yazmak istemedim çünkü Mankind dışından çok sade ama özünde çok kompleks bir oyun ve grafiklerinin mükemmel olduğundan sesinin inanılmazlığından bahsedemeyeceğim tiraf etmeyim. Ama k gün önce kadenerine bıraktığınız üssünüze geri döndüğünüzde her şeyin tıkrıtıkırışmeye devam ettiğini, müttefik uçakların çevrede dola



şipitem sizin hem kerdişlerinizin güvenliğini sağadığını gördüğünce yaşayan bir şeylerin içinde olduğunu anlıyorsunuz. Oynamayı da geçecek birkaç online oyundan birisi olarak karşımızda Mankind duruyor. Aslında mülaka oynaması ve Online oyunlarını bu yollarla nereklere ulaşabileceğini anımsaması gerekiyor

## Zoom olayımız ürperti verici





# Everquest

Geliştirici: Turbine Yayıncı: Microsoft

Server: Microsoft Zone

Aylık Ücret: 9.95\$

Kredi kartı: Evet



**E**verquest hakkında önceleme ve tespitlerde bulunmak için Norrath'a girderken oldukça heyecanlıydım. Çünkü beni bekleyen ne o doğu konusunda kesin bir fikrim yoktu. Ama Norrath'a ilk girişim oldukça ilginç oldu. Bir ranger olarak başladığım yaşamım ilk birkaç saati gışın oldukça kolay bulduğum ancak çıkışını bulmak için saatlerce uğraştığım bir macerada geçti. Norrath'ın bu denli karanlık bir yer olduğunu söylemiş olsalar her halde gitmeden önce daha dikkatli olurum. Elbette Norrath'da bu denli karanlık değil. Orada da güneş doğuyor her sabah. Ancak şehirler ya dar sokaklarla ya da yüksek ağaçlarla oylesine sıkıştırılmış ki nefes almak biraz zor. Norrath'da hele evimin içi, denizler ve mağaralar oylesine karanlık ki burnunuzun ucunu gormeniz bile çok zor. Eğer bir kapalı mekanı ezberlemiyorsanız yönünüzü şaşırmanız çok kolay.

## Norrath'ın doğası

Kışçası biraz kasvetli bir yer bu dünya. Ama buna rağmen çinde yaşam barındırıyor. Sürekli olarak hareket eden canlılar, ortalık da koşuşturan kahramanlar görmek mümkün. Ama bu pek çok kez apartlı geldi bana. Bir şehrin dışına çıkar çıkmaz ya nın zdan önce dev bir orumcek geçiyor, ardından bir orc komutanı, bir iki yılan ve fare atlatıp, 4-5 metre boyundaki bir ayıya çarpmamak için zor frenliyorsunuz. Üstelik tüm bu yaratıklar siz onlara bulaşmaz veya dokunacak kadar yakınına gitmezseniz size bulaşmıyor. Yani yaratıkların görüş menzili diye bir şey pek yok. Ancak bir kere size saldırırlar mı onları durdurmanın tek yolu öldürmek. Yani bir çömez yanlışlıkla bir ayının ayağına

basarsa tabanları yağlamas hiç bir şey ifade etmiyor. Ve ortalıkta bu kadar çok yaratık varken bu tip kazalar yapmak çok doğal.

Norrath'ın tümünü gezme fırsatım olmadı. Ama üç adadan oştüğünü öğrendim. Bunlardan en büyüğü Antonca kıtası. Daha sonra ortanca Faydwer ve en küçük Odus geliyor. Bu üç adada oldukça belirgin alanlara ayrılmışlar. Adaları dev lekeler şeklinde ormanlar, çöller ve dağlar kaplamış. Her ne kadar alanlar belirgin olsada şehirlerin bir çoğu tam olarak bir ırka ait değil ve genelde bir iki ırk bir arada yaşıyor. Zaten ırkının ilişkileri oldukça sıkı. Bir birlerinin şehirlerine rahatça girip çıkabiliyorlar. Sanırım bu şehirlerin dışındaki her yerin tehlike dolu o masından kaynak alıyor.



## Norrath'ın yapısı

Ancak bir şehirden diğenne gitmek pek de kolay değil. Norrath inanılmaz büyüklükte ve en küçük kıta Odus'un bir ucundan diğenne gitmek bile uzun saatler alıyor. Aslında tüm Norrath 70'den fazla bölgeye bölünmüş. Birinden diğenne geçerken pek de kısa olmayan ve oyunun sürekliliğini oldukça bozan bir yüklem oluyor. Ancak bu dev nantıkla başa doldurmuş. Yani nadiren uzun süre boyunca aynı tip arazide gidiyorsunuz. İlerledikçe küçük orman ıklara girip çıkıyorsunuz, yolunuzu yüksek yarılar kesebiliyor. Sürekli küçük kamplara ve ya tek başına kamış evlere rastlayabiliyorsunuz. Burada tek rahat siz edici olan yetenince uzağı görememeniz. Nesneler siz onlara

yaklaştıkça beliriyor. Yani sizin için den bir anda belirveriyorlar. Bu can sıkıcı. Çünkü oyunuzda uzun bir ovanın uzandığını biliyorsunuz ancak sadece 100 metrelik bir kısmını görebiliyorsunuz. Oyunda size bir pusula vermeyi de akıl edemedikleri için yolunuzu bulmak için küçük öğeler çok iyi hatırlamanız gerekiyor.

EverQuest'te yaşam sadece ortalıkta basibos dolaşan yaratıkları avlamaktan ibaret değil. Eğer isterseniz önceden hazırlanmış görevleri kabul ederek daha planlı maceralara çıkabilirsiniz. Ancak bunlar sınırlı sayıda ve genelde sıkıcı. Neyseki oyun içindeki GM'ler size spontan görevler verebiliyor. Ancak size görev verecek bir GM'e rastlamak her zaman mümkün değil.

Oyun içindeki sosyal ilişkiler çok parlak değil. Oyun genelde kalabalık bir ortamda geçiyor ve ortalık da baska kahramanlar görmekten pek zor değil. Ama Guild kurmak ve birlikte avlanmak dışında çok bir sosyal ilişki yok.

Everquest ile ilgili genel izlenimlerime gelince Norrath'da

geçirdiğim ilk günler bana oldukça çekiciymişti. Ancak As heron's Call'un dünyası Dereth'i gördükten sonra her şey yavaş yavaş sıkıcı ve iç karartıcı gözükte bana. Haritaların karanlığı, renklerin solukluğu, aynı ırktan herkesin aynı kıyafetlere dolaşmasının getirdiği tek düzelik. Sanırım en çok canımı sıkın Norrath'da Tolkien ekolünden olan tüm FRP romanlarındaki masalsı havanın yaratılmaya çalışılmış olması. Şu anki grafik ve İnternet olanaklarıyla dev surlar ve yüksek kulelerden oluşan eşsiz elf şehirleri yaratmanın mümkün olmadığını açık. Bu yüzden Norrath'da ki şehirlere bakarken hayal edilenin çok gensinde şekilsiz şehirlerin oluştuğunu görebiliyorsunuz.





# Ultima Online

Efsanevi Ultima serisi de online olmayı seçmişti.

Geliştirici: Origin

Dağıtım: Electronic Arts

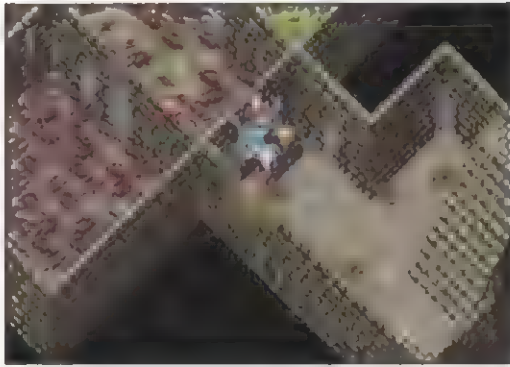
Server: Ultimaonline.com

Kredi Kartı: Evet

**O** rigin bir numaralı markası Ultima için, 1990'lu yıllar boyunca üstün görünümlü 8 oyun çıkardı. Her bir bir diğerinden daha güçlü olan bu oyunların sonunda Origin Ultima serisi ne online bir oyun ekleyerek, Ultima serisinin hayranlarına sonsuz bir Ultima oynama seçeneği sunmak istedi. Ancak LO'daki sorunlar hem orijin hem de oyuncuların canlarından bezdirdi. Yine de Ultima On-

line, Onile oyunlar hakkında bilgi edinmek isteyen biri için incelemenmesi gereken ilk kaynak olmalıdır. Bir ev bir dükkan satın alıp, ufak tefek üretim yaparak veya ticaret ile barış içinde geçen bir yaşam sürmenize de olanak veren oyunda abartmıyorum savaşarak yaşamayı seçen oyuncular kılıç, kalkan, ok, mük, üretmek ve bunları satan bir tür mağaza açarak da paranızı ve ününüzü yürütebilirsiniz. Uzak diyarlardan sizin siahlığınızın ünlü duyan savaşçılar kolye gelip sizden silah satın almak isteyebilirler. Hatta yeterince sıcak ilişkiler kurabilirseniz, oyundaki diğer karakterlerden biri ile evlenebilir ve hatta neyse devam etmeye yelim. Oyunu oynamak için kredi kartı ya serverda bir hesap açtırmanız ve her ay 10 \$

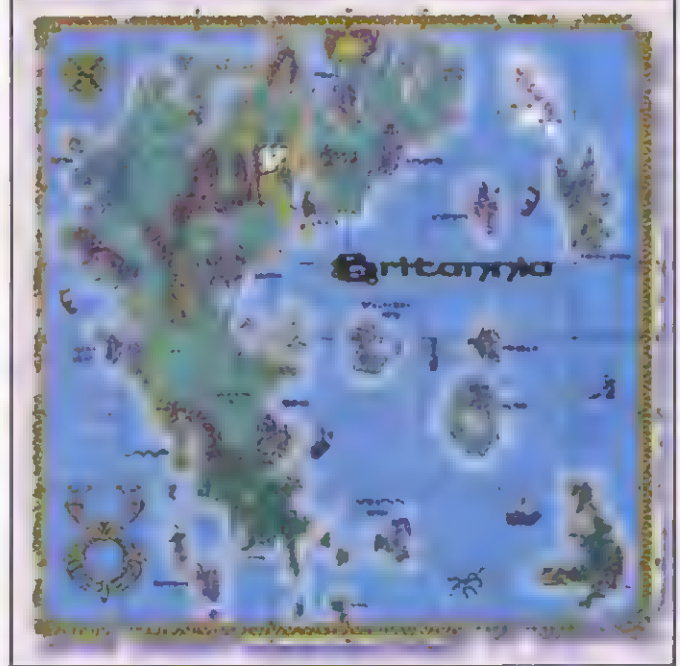
odemeyi gö-



line, Onile oyunlar hakkında bilgi edinmek isteyen biri için incelemenmesi gereken ilk kaynak olmalıdır.

Ultima Online de kusbakısı bir açıyla yönettiğiniz karakterinizi. Ultima evreninde, meşhur Britannia'da ve onun üstündeki şehirlerde doğastırıp maceradan maceraya atılıyorsunuz. Oyunun ilq çekici yanı oynamak için savaşmak zorunda olmayaşınız. Kendinze küçük bir yaşam kurup, bir ev bir dükkan satın alıp, ufak tefek üretim yaparak veya ti-

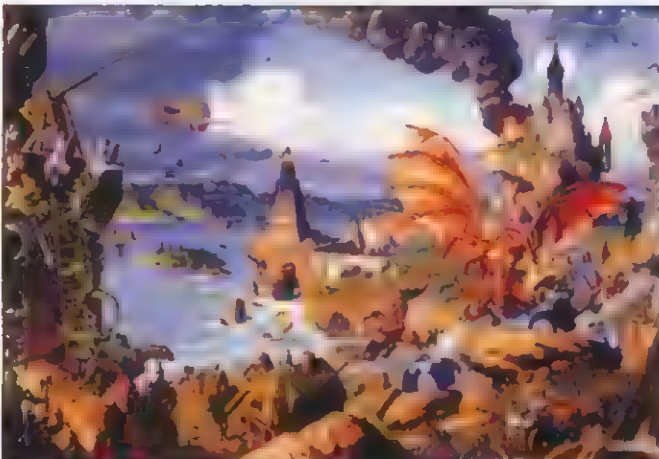
ze almanız gerekiyor. Elbette diğer oyunlarda olduğu gibi bir kutu oyun ile sadece bir oyuncu oynayabiliyor. Yani evde iki kardeşseniz ve ikinizde değişik zamanlarda Ultima Online oynamak istiyorsanız ya iki paket oyun alacaksınız ya da aynı karakter donusumu olarak oynamak zorunda kalacaksınız. Maalesef bu sorun sadece Ultima Online'a ait değil diğer tüm Dev Multiplayer Online oyunlarda karşılaştığımız bir problem. Hatta elimizde hazır bulunan Ultima Online oyunu ile bir incele-



yapmak istediğimizde oyunun Sinan'ın adına kayıtlı olduğunu öğrendik. Elbette Sinan asker ve acemi birliğinde olduğu ve sıfresinde emniyetli coştan unutulduğu için kendisine ulaşamadığımız gibi hiçbir şekilde hesabını sildirtip yeni bir hesap da açtıramadık ve Ultima Online bu ay oynayabilmek için çok efor sarfettiğimiz oyun oduluna almaya hak kazandı.

Ülkemizde satılan Ultima Online The Second Age için, Ultima Online'in geliştirilmiş hali denetilir. Origin, Ultima Online'e oyuncuların gelen tepkileri gözle alarak yeni bir ek yapmış ve bu eski oyunla birlikte The Se-

cond Age olarak piyasaya sürülmüştü. Second Age de keşfedecek daha büyük topraklar, savaşacak daha fazla canavar ve bu u nacak daha fazla hazine bulunuyordu. Ama Ultima Online oynayan biri için dikkate değer. "bu nasıl iş?" tepkisi oyuncunun kutudan çıkan haritayı oyundaki gerçek haritayı uyuşturmamasından kaynaklanacaktır çünkü kutudan çıkan haritada olmayan pek çok şehir kurulmuş durumda. Şu anda Ultima evreninde Elbette bu şehirleri kuranlar yine oyuncular. Para kazanan, kendisine ev, iş yer yapmak isteyen oyuncuların kurdukları şehirlerin oyunun orijinal şehirlerin çoktan geride bıraktıklarını göreceksiniz.





# Asheron's Call

Geliştirici: Turbine

Yayıncı: Microsoft

Server: Microsoft Zone

Aylık Ücret: 9.95\$

■ Eski çağlarda, Dereth sim-  
bu dev adada Emphyrean  
olarak anılan çok güçlü bir  
ırk yaşardı. Bütün adaya yayılan  
Emphyrean'lar Dereth'in tek sahi-  
biydi. Adanın dört bir yanında  
muazzam eserler yaratmış, şehir-  
ler kurmuşlardı. Bugün bunlar-  
dan sadece şehirden şehire açıl-  
an portallar ve ölülerin dğer dün-  
yadan geri getirme yeteneğine  
sahip olan Lifestone'lar kaldı. Di-  
ğer herşey ya yok oldu ya da  
harabeye dönüştü. Tüm bunla-  
rın sebebi büyük Emphyrean bu-  
yusu Asheron'un yaptığı bir  
hatadır. Asheron yanı sıra baş-  
ka bir dünyaya açılan bir portal  
yarattı ve bu portaldan Olthoi-  
sminde korkunç yaratıklar geldi.  
Asheron, Emphyrean'lar kurtar-  
mak için dev bir portal açtı.  
Dünyalar arasındaki bir boyuta  
açılan bu portal Emphyrean'ların  
kaçmasını sağladı ve sadece As-  
heron, Dereth'i kurtarmanın bir  
yolunu bulmak için geride kaldı.  
Ancak bu dev portalin gücü, ye-  
ni dünyalara açılan başka por-  
tal'ların doğmasına yol açtı. Ve  
yeni yaratıklar Dereth'e dolma-  
ya başladılar.

Bu portallardan biri de bizim  
sanatçıların yaşadığı İsparta'da açıldı.  
Asheron İsparta'dan gelen insan-  
ların Dereth'in kurtuluşu için bir  
ışık olduğunu gördü ve İsparta'da  
daha fazla portal açmak için  
mücadele verdi. Ancak Dereth'e  
geçen insanlar Olthoi'lerin kolası  
hale geldiler.

İnsanlar uzun süre Olthoi'lerin

esiri olarak yaşadılar. Ama so-  
nunda Elysa Strathelar ve Thors-  
ten Cragstone'un başını çektiği  
bir grup siyancı mücadele yolu-  
nu seçti. Asheron'un buyuşu-  
nun yol gösterdiği grup Olthoi-  
hailerin kraliçesini öldürerek in-  
sanları tekrar özgürlüklerine ka-  
vuşturdu. Ancak bu Thorsten  
Cragstone'un yaşamına mal ol-  
du.

Özgürlüğün ardından insan-  
lar Dereth'e yayılıp şehirler kur-  
dular ve şehirlerinin çevresini  
kötü yaratıklardan temizlediler.  
Özgürlükten bu yana tam on  
sene geçti. Elysa kayıp ara karıştı  
ve Asheron'un nerede olduğu-  
nu kimse bilmiyor. Bu yüzden  
Dereth'i koruyacak yeni kahra-  
manlara ihtiyacımız var.

Dereth'in tarihini sorduğum-  
da yaşlı adam bana bu hikayeyi  
anlatmıştı. Dereth'de yaşayanla-  
rın dünyalarına dair bilgiler, bu-  
tün tarih de bundan ibaret.  
Elbette Elysa'nın başlattığı isyan-  
dan bu yana gelişen yüzlerce  
kahramanlık hikayesi var. Ancak  
bunlar tarih olamayacak kadar  
taze.

Dereth'de Sosyal Yaşam

Korath'da ki uzun seyanatı-  
mın ardından Dereth ilk başta  
bana çok farklı geldi. Ancak bu-  
raya alışmam çok daha kolay ol-  
du. Bunun bir sebebi oraya gel-  
diğimde beni bekleyen dostların  
olmasıydı. Beni Dereth'e getiren  
portaldan ilk çıktığımda beni  
üç güçlü sovalye karşıladı. Ve  
yolculuğumun uzun bir bölümü



münde sevgili dostum Drake-  
nux yanımdaydı. Asına bakarsa-  
nız daha ilk günden Drakenux  
benim patronluğumu da üstlen-  
di. Şimdi için için bazıları "Bu  
nasıl dostluk? Dost dostun hız-  
metine girer mi?" diyebilir. An-  
cak Asheron's Call'da işler böyle  
yürüyor. Hem de çok iyi bir bi-  
çimde.

Asheron's Call'un en önemli  
yanı sosyal yapının olması. Bu iki  
şekilde olabiliyor. Bunun ardında bir  
Fellowship. Bu kısa süreli ve bel-  
li bir amaç için kurulan bir birlik.  
Mesela bir dungeon'i temizleyip  
içerideki hazineleri ele geçirmek  
için. Aynı Fellowship altındaki bir  
birliğin health ve stami-  
na'larını görebildiklerinden bir  
birliğini daha rahat kolaylaştı-  
yorlar ve iletişim kurmaları daha  
kolay. Ama en önemli grubun  
kazandığı tüm experience'in  
üçte birini level artışı ile doğru oran-  
lı olarak paylaşması. Bu ol-  
dukça adil bir sistem.

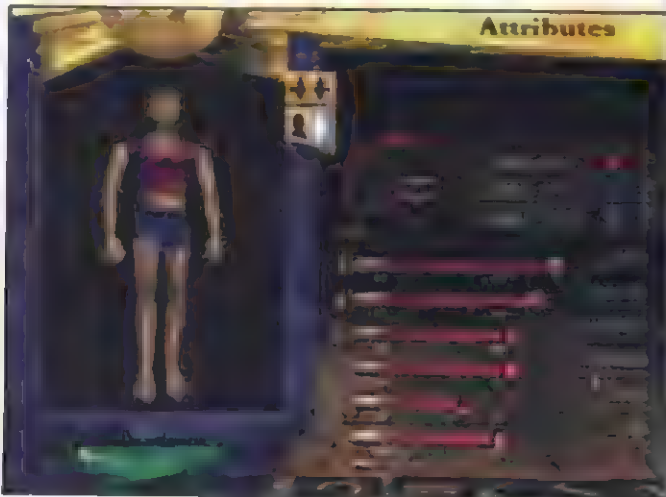
## Allegiance

Ancak Dereth'de geçerli olan  
asıl sistem Allegiance. Türkçesi  
"sadakat" anlamına geliyor an-  
cak biz buna patronluk sistem-  
de diyebiliriz. Bu sürekli ve ol-  
dukça güçlü bir bağ. Sistem te-  
melde en tepedeki bir kişiye  
bağlanıyor. Bu en tepedeki'nin  
sanatçılarındaki hizmetkarları var.  
Ve bu hizmetkarlarda kendi hız-  
metkarlarına sahip. Yani bir  
ağaç yapılıyor söz konusu.  
Daha somut anlatalım.

Ben Dereth'e ilk geldiğimde  
Drakenux benim hizmetine kabul  
etti. Ancak o da Heron'un hız-  
metkârı. Böylece Heron'ın otoma-  
tik olarak benim efendim olu-  
yor. Pek bunun yararı ne? Dra-  
kenux patronum olarak beni  
kollamaktan ve eğitimimden so-  
rumlu. Mesela bana yolları öğ-  
retip bilmediğim şeylerin sırla-  
rını veriyor. Ayrıca beni ekipman  
ve para olarak destekliyor. De-  
reth'e ilk giren birinin kolayca  
kaybolması veya kendine yi-  
sırlar bulması vakit alabiliyor.  
Bu sistem sayesinde bu ilk gün-  
leriniz oldukça kolay geçiyor.  
Bunun patrona faydası ise ek-  
stra experience. Benim kazandığı-  
mın experience'in bir miktarı ka-  
dar bir kısım Drakenux'a yazılı-  
yor. Ama dikkat edin bu ekstra  
bir experience. Yani benimki-  
nden azalmıyor.

Boylece hiyerarşinin en altın-  
daki üyeler üzerlerindeki her ba-  
samaga experience kazandır-  
yor. Bu experience'in miktarı  
hizmetkârın loyalty, patronun  
leadership yetenekleri ile doğru  
oranlı. Bu arada birisi sizin pat-  
ronunuz diye sürekli olarak  
onunla dolaşmak zorunda de-  
ğilsiniz. Sadece istediğiniz za-  
manlar bu yapıyorsunuz.

Bunun yarattığı sonuç oldukça  
çağırıcı. Sonuçta devailerler,  
yani allegiance'lar kuruluyor. Bu  
sistemin başka bir özelliği ki-  
şinin statusunu belirlemesi. Altın-  
daki hizmetkarların sayısına ve  
onlarında hizmetkarlarına göre







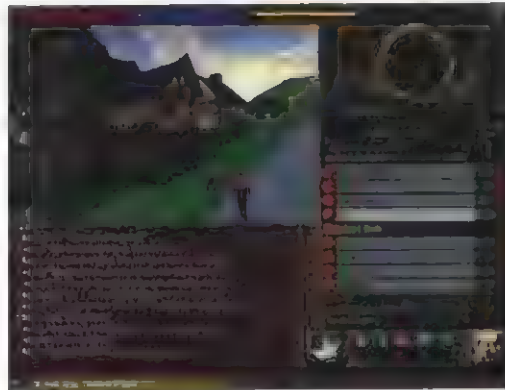
sosyal statünüz belirliyor. Bu statüler High King (Zaheen) kadar yüksekleyor

## Yaşanılabilir bir dünya

Değerim gibi bu basarılı sistem sayesinde ilk günüm çok kolay geçti. Ama bu kolaylığın tek sebebi patronluk sistemi değil. Asheron's Call'da çok kullandığım şeylerin Menüler ve oynanışa ilişkin sadece birkaçı var. Ekranın sağ tarafındaki menüler sayesinde envanterden karakter özellikleri kadar her şeyi yönetebiliyorsunuz. Bu menü paneli istediğiniz zaman kapanıp görülebiliyor. Menüler kadar çevre etkileşiminde çok kolay. Her menü her şeyi etkilemek için kullanılabiliyor. Zaten çevrenin her bir parçası bir karakterin bir yapıya sahip. Her bir yapıya bir uyumlu bir anlatılacak şekilde düşünülmüş. Everquest'in dar karanlık puslu can sıkıcı atmosferine karşın Asheron's Call geniş ferah aydınlık mekanlara sahip. Zaten Dereth ilk adım atıldığında bu sızı çırpıyor. Eğer siz bekleyen bir savaşçı ya yoksa muhtemelen ilk göreceğiniz şeyler kaçarak uzanan çok geniş harika bir manzara. Norrath'ın dar mekanlarından sonra boyesine geniş bir alan gerçekten kaçıyor. Bunu sağlayan özellikle uzak mekanlarda render edilebilen masif yapıların oyun motoru. Ayrıca Norrath Norrath gibi değil, her bir bölge arasında geçiş yapılabilen bölümlerden oluşuyor. Eğer arada bir yükeme oluyorsa da bunu kesinlikle hissetmiyorsunuz. Bunun en iyi bir sistemi çöz

duğuna açıkçası bir yorum. Dereth, Norrath'tan daha büyük bir alanı sahip. Harika sekiz farklı kıtanın çevresinde tam bir tur atmak muhtemelen aydınlatıcı olacaktır. Bana katılmıyorsanız, yüksekeme ile kat

slasmiyorsunuz. Buradaki tek eksik Dereth'te arazi üzerinde belirgin öğelerin olmadığıdır. Bu uçsuz bucaksız arazi hep topyekken ve seyrek ağaç ardarda oluşuyor. Karcinza yoğun ağaç kümeleri çıkıyor, kamp ve evler çıkıyor. Yolumuzu kaybetmemek için ya yol ve nehir gibi uzayp



giden emanardan çok uzaklaşmamamız ya da harita ve pusula gibi çok yetersiz kullandığımız. Ayrıca oyunda çok net bir meridyen-paralel sistemi var ve her site üzerinden harita üzerinde karakterin konumunu koordinatları ile bulabiliyoruz. Özellikle portallar çok büyük önem taşıyor. Çünkü portallar kullanmadan bir senin için diğer bir kısıma gitmek genelde saatler alır.

## Dereth'in insanları

Dereth'in insanları görünüş olarak Norrath'tan çok farklı. Daha çok birbirine göre bağlanmış, tıpkı kılardan birisim gibi. Zaten karakterler daha farklı ve güzel olduğunu söyleyebilirim. Ama Asheron's Call'da görünümün estetik müzame. Kendi yüzünüzün sac ve ten renginizin giydiğiniz giysinin tip ve

renginin her birinin yüzlerce seçeneğe sahipsiniz. Bunlar bir birinden farklı olanlar da birerşine Dereth'te birbirinin kopması. İnsanlar bu kadar neredeyse imkânsız. Böylece kimseyi başka sayı karşıtı ya da sıkıcı peşre takılmıyorsunuz.

Asheron's Call'da nosuma giden bir özellik de ölümü çok kolay olmaması. Diğer pek çok oyundaki gibi ölmek üzerinden ki ölümün bir kısmını kaybetmekle ya da açıyor. Ancak bunun yanında her öldüğünüzde yaşam enerjinizi bir kısmını kaybediyorsunuz. Yüzde üzerinden eksilen yaşam enerjisi, sırayla oranda tüm temel özellik ve yeteneklerinizden eksiliyor. Bu kayıp yaşam enerjinin geri kazanılması için tek yol experience kazanmak. Belirli değerlerde experience kazandıkça bu yaşam

enerjisi cezas parça parça kazanıyor ve sonunda eski haline geri dönüşüyorsunuz. Olayın kaydırıcı yani her öldüğünüzde biraz daha fazla yaşam enerjinin kayması ve kaybolan yaşam enerjinin geri kazanılması için daha fazla experience almanız gerekiyor. Yani birkaç kere ölürseniz bu sizin için sorun olmayabilir ama olmayabilir.

kanık haline getirenlerin başı böyle bir şeydir.

Asheron's Call'da Asheron's Call yakın da söyleyecek çok söz var ancak yerimiz hepsine yetmez. Şunu bilmemiz yeterli. Bana göre şu an var olan uç online RPG için de en başarılı. Asheron's Call Oyunu bugüne dek sadece Amerika sınırında değil, dünyada da dağıtımına başlandı ve yakında ülkemize de gelecektir. Dereth kıtasına Türkiye sınırlarından giden ilk kişilerin birisiyim. Onlardan bekleyen diğer kişiler çok. Level editorleri dışında çok fazla düşünmüyorum. Ama içinde oyuna alan ve oynamak isteyenler olursa ben bir sifilli server içinde uzay ya da Gesta'da kimyle buluşabilirsiniz. Eğer gelerseniz size ilk günden bir dost bulabilirsiniz.

## Irklar





# Halo İşbirliği hiç bu kadar önemli olmamıştı...

Geliştirici: Bungie

Dağıtım:

Server:

Kredi Kartı:



**Y**ukandaki diyaloglar size çok uzak görünmesin. Bungie'nin halen üzerinde çalıştığı "Halo" makinelerimize girdiğinde, multiplayer oyunlara bakışınız çok değişecek. "On-line olarak oynandığında tat verebilmesi için oyunların grafik kalitesini belli bir seviyede tutma

lı, abartmamalı" imajını silmek için Halo gumbur gumbur geliyor.

Halo, adını oyunun üzerinde geçtiği dünyadan alıyor. Gecekte insanlar kendi çaplarında bir imparatorluk kuruyor ve mutlu mesut yaşamaya başlıyorlar. Ta ki Covenant adlı teknolojileri son

derece gelmiş, ancak kafaları gorgu nezaket ve her türlü benzeri diplomatik ilişkiye basmaktan uzak, qunayd'n demekten, hatta kaptan koşkünde yaşlılara ve hamlle bayan ara yer vermekten bile aciz bir ırkla karşılaşınca dek. Bu nahos karşılaşmanın hemen ardından Halo keşfediliyor. Keşfedilen sadece Halo değil aynı zamanda gezegenin ilk sahplerine ait gizli teknolojiler. Bunun üzerine gezegen için Covenantlar ve insanlar arasında mücadele kaçınılmaz oluyor. İnsanlar daha çok küçük gruplar halinde Covenantlara vur kaç şeklinde gerilla taktiklerini uygularken hem olabildiğince zarar vermeye hem de ustun Covenant silah ve araçlarından istifade etmeye çalışıyorlar.

## Toz kaldırmadan ilerleyelim

Halo'da ilk bakışta dikkati çeken, diğer muhtiplerle ağır kılı oyunlarda almak neyi yormamak için bjonemsenmediği için c)üşenildiği için d)beceri emediği için yer verilmeyen detayların üzeri ne titrenmiş olması. Öyle ki, cıpnizle ilerlerken ya da koşarken etrafa toz toprak sıcalmanızdan, sıçrayan çamurun aracın kaportasına yapışmasına, gökyüzünde kıışık oyun anından, silahların namlu uçlarındaki ateşe kadar her şey inceliklerle planlanmış. Bu gerçekçi görünümün sırrı da üst

üste birkaç texture tabakasının kullanılmış olması. Örneğin bir texture yalnızca toz için, bir diğeni ışıkyansı malını için kullanılmış. Bu şekilde ayrı görevler yapan textureların hazırlanması ile de ortaya her türlü ayrıntıyı yansıtabilecek bir grafik motoru çıkmış.

Grafiklere bu denli uğraşmış olmasının yanı sıra gorse zenginlik için değil ışın aynı zamanda şevsel yönü de var. Örnek vermek gerekirse silahın z'n üzerindeki sayıya kaç mermi'nin kaldığını okuyabiliyorsunuz.

Gerçekçilik kendisinin ya da sadece grafiklerde değil, araç dinamiklerinde de belli ediyor. Cıpnın bir freninde çindekilerin eylemsizlik kuvvetinin etkisiyle nasıl one firiadığını görebiliyorsunuz. Ayrıca Halo'nun motoru, her bir vücut parçasına uygulanan kuvveti ve etkisini ayrı ayrı hesaplıyor. Ates ederken silahların geri tepmesinin kol ve omuz üzerindeki etkisi belrğin bir şekide fark ediyor.

## Biz ayrı dünyaların insanıyız

Oyunda Covenantlar ve insanlar arasında belirgin farklar bu unuyor. Covenantların tek özelliği terbiye ozurlu olmaları değil, aynı zamanda da sıkı gibi boyarı var. Şöye yaklaşık iki buçuk metrelik bir ırk. Ama kullandıkları alet edevat b zımkilerden bir ad m onde insanlar hala





## KAPAK KONUSU

mermin silahları kullanırken, onlar enerji dağıtıcı üreten azerimtrak cihazları tercih ediyorlar. Arac konusunda da durum aynı.

Biz babadan kalma cıvırlar kullanmam, onıarsa kanatlı ya da hava yastıklı uçan araçlardan inmesniler. Ancak sakın kskanmayın, Halo'da hala orman kanunları geçerli. Uzay yıdov, oyuncagını a

Uzaylı döverken merminizin tukenmesi halinde iş göğüs göğsü çarpışmaya kalacaktır. Ama deüik ya adamlar ustun, insanları bıcaklarına karşılık Starcraft'taki Protoss warp blade'lerine benzeyen sin bıcağı kullanıyorlar. Silahların namlularındaki ve geri tepme erindeki gerçekçilikten bahsetmiştik. Aynı şekilde boş mermi kovanlarının namludan dışarı fırlaması ve su altında gerçek fizik kurallarının geçerli olması da dikkatimiz çekenler arasında.

### Bu ekip işi

Halo'nun en büyük özelliği oyuncular arası muthş bir koordinasyon gerektirmesi. Genellikle üç kişiden oluşan timlerde bir oyuncu şoför rolünü üstlenecek ve aracın zor arazi koşullarında hızla ilerlemesinden, düşman atışlarından kaçıştan ve rakibin takibinden sorumlu olacak. Bir diğer oyuncu aracın arkasına monte

edilmiş olan 50 milimetrelık maxineli kontrolünü ele alıp uçakları ya da tankları gibi büyük hedefleri vurmaya çalışacak. Uçuncu oyuncu ise kendi tüfegiyle şoförün yanına oturacak ve daha küçük hedefleri ekarte edecek. Burada önemli olan üç oyuncunun da birbirleriyle son derece uyumlu olması. Aracı salımadan, ama açık hedef durumuna geçecek şekilde de dumuduz surmeden ilerleyen bir şoförün aynı zor şartlarda atığı ni vuran bir şenciden hiç aşağı kalır sorumluluğu yok. Oyun sırasında araçtan aşağı inmeniz, rakiplerinizi esir almanız silah ve araçlarına el koymanız mümkün. Yalnızca hızla, el çabukluğu ve harekete dayanan görevlerle yetinmeyeceksiniz. Düşman cephaneliğine gizlice girip sessiz ve derinden hareket etmek gibi dikkatli ön plana çıkartan bölümler de karşınıza çıkacak.

Halo'da (henüz kesinleşmese de) yüksek ihtimalle Tomb Raider benzeri bir 3rd person perspektifi kullanılacak. Bakış açısını fare ile ayarlayacak, hareketleri ise klavye yardımıyla gerçekleştireceksiniz.

### Oyun dediğin beraber oynanır canım

Halo single player olarak da oynanabilecek. Ancak single pla-

yer oyun yapısı hakkında kesin olarak tasarlanmamış pek çok nokta var. Bungie, geleneksel olarak önce multi, sonra single player'ı tasarlıyor. Önce birden çok oyuncuyla işler nasıl yürüyor görelim, sonra single player campaign'leri ve yapay zekayı ona göre ayarlıyoruz, diyor yapımcılar. Hele olsun adamlara Tabii ya, insan karşısında işlerini en iyi şekilde yapan değil, insana en benzer şekilde yapan bot'ar görmek ister. Unreal Tournament de mükemmel örneğin, insan gibi hata yapabilen gerçekçi botlarıyla başarıyı yakalamamış mıydı? Ayrıca tek kişilik oyunda oyku akışı mümkün olduğunca tekdüzeliğten uzak tutulmaya çalışılıyor. Seçim sizin olacak. İster düşmana bodoslama girersiniz, isterseniz önce bir hangarı ele geçirir, daha güçlü bir araç çalıp, geç ama daha az güç bir saldırı yaparsınız. Bense her şeye rağmen bu oyunu tek kişi oynamaktansa hiç oynamamayı yeğleyenlerdenim. Takım ruhunun bu denli üst düzeyde olduğu bir oyunda yarımda dostlarınızı isterim, mikroçipleri değil!

### Daha çok iş var çokok

Halo hakkındaki önemli endişemiz "Acaba bu kalite bizim

makinenimize fazla mı gelir?" düşüncesi. Test için Pentium II 450, 128 MB RAM ve TNT 2 Ultra kullanılmış. Sonuç iyi ancak minimum ya da standart konfigürasyonun ne olacağı konusunda Bungie'dekilerin bile kesin bir fikri yok. Gerçi oyun içinde pek çok grafik özelliği ayarlanabilir olacak ve bu sayede düşük performanslı makine ere de sans tanınacak ama böyle sınıtlamaların da oyuncuyu soğutacağı muhtemel.

Çıkış tarihi olarak şu anda söylenen 2000 Kasım ayı. Gördüğümüz kadarıyla yapımcılar şu anda en büyük iki hedeflerine, gerçekçiğe ve yüksek grafik kalitesine ulaşmışlar. Ama daha tamamlanması gereken pek çok çalışma var. Bunların başında da görev dizaynı ve yapay zekanın tasarımı geliyor. Yani Halo'nun 2000 sonuna yetiyeceği biraz şüpheli.

### Bir de genel bakış yapalım

Halo'nun en büyük avantajı gelişmiş grafik motoru (iki multiplaye oyunlarda bir devrim gözüyle bakılıyor) ve her oyuncuya ayrı şifreli oyun yapısı. Bu konuda Halo ile boy ölçüşebilecek ilk aday Team Fortress 2

gibi görulüyor (Hatırlarsanız onun için de "multiplayer da devrim" tanımını kullanmıştık.) Ancak Halo'yu TF2 karşısında öne geçiren yalnızca grafik motoru değil. TF2, Doom Quake Half Life sulaiesinin hayranlarına alışık oldukları ve beğendikleri bir oyun sunacak. Halo ise araç kullanma, esir alma ele geçirme gibi seçenekleriyle pek çok alanda farklı ve yenilikçi bir giriş yapıyor. Eğer Valve'nin yaptığı gibi oyuncular arası sesli iletişim de sağlarsa Halo hem third person action, hem de first person shooter türünün pek çok üyesini aşıyağ edeceğe benzer. Bekle, sabret, bekle, bekle, bek-





# Allegiance

Microsoft dudak uçuklattırıyor.

Gelştirici: Microsoft

Yayımcı: Microsoft

Server: MS Zone

Kredi Kartı gerekiyor mu: Evet

**M**icrosoft'un oyun konusunda çok yor ka tettiğini artık herkes biliyor. Birkaç sene öncesine kadar kimselerin oynamadığı garip oyunlar üreten firma son birkaç senedir oyun severlerin değer ni anlamış görünüyor ki, Age of Empires Close Combat serisi gibi harika oyunlar ortaya çıkardılar. Ancak son iki oyun ar var ki bizleri kendilerine hayran bıraktılar, itiraf etmeliyiz. Bunlardan biri Asheron's Call diğeri birazdan Tuğбек olayla ilgili açıklamayı yapacak dığeri ise Allegiance. Bu iki oyunun aslında pek benzer yanlar yok. Tek ortak yanları multiplayer oyun ar olmaları. Ama acı kası böyle multiplayer deneyimleri daha önce ne gördük duyduk. Buyrun incelemeye.

Allegiance' an atmak için bek hikayesinden bahsetmek lazım gelir önce. İnsan oğlu uzaya açıldıktan sonra etraftaki astreoidleri maden çıkarmak için ku lanır. Dünyanın yörüngesinde pek çok şirket maden aramak içinstasyonlar kurmuştur. Ancak manyağın biri bir asteroidin yörüngesini dünyaya çevirmey başarır ve koca astreoid gidip dünyaya çarpar. Patlama okadar büyüktür ki, evrende sağ salım tek insanlar dünyanın dışında maden arayan zavallı madencilerdir. Ancak artık sağ kalan insanlar arasında da bir çekişme başlar. Çünkü uzayda kaynaklar kısıtlı hayatta kalmak ise zordur.

İşte gen planında bu hikayenin olduğu oyunumuz ilk bakışta bir uzay simülasyonu gib görünüyor. Oysa, oyun uzay simülasyonu ve RTS karşım çok zevkli bir online Multiplayer oyun. Nasıl oluyor ki? Diyenlerinizi duyar gibi yım ama çok güzel olduğunu da söylemeliyim.

MS Gaming Zone üzerinden kredi kartınız ile açacağınız bir hesap sayesinde girebildiğiniz oyunda her ay kredi kartınızdan belli bir miktar çekiliyor bunun karşılığında ise MS'un serverlarında sak

lı tutulan bir oyuncu profiliniz oluyor ve bu profil geştirmek veya yenini dıne batırmak tamamen sizin elinizde.

## Kumandanlar ve Pilotlar.

Oyun aslında detaylı detay anlatılmaya kalkıldığında bir hayli karışık gibi görünebilir. Bunu olabildiğince basit yapım ve detayları öğrenmek isteyenler oyunun offline tranier görevleri ile başbaşa bırakalım. Ama bunun dışında oyun hakkında, uzun saatler uçuşu olan ve hatırı sayılır

## Online Psikolojisi

Online oyunlarda oyuncu yu en fazla etkileyen faktörün bir takımın parçası olma veya gerçek insanlara karşı çarpışma duygusu olduğu açıktır. Allegiance bu iki etkiyi de oyuncu üzerinde yeterince iyi yaratabiliyor.

Oyunun mukemmel e yakın bir ses sistemi komut sistemi var ki sadece iki tusa basarak, zor durumda olduğunuzu ve yardım istediğinizi veya düşmanın bulunduğunuz sektörde bombardıman uçakları bu undurduğunu diğer

uçakların siz tuzaktan çekip çıkartmasını ardından söz konusu kahraman pilotun bir Leeds taraftar olduğuna öğrenebiliyorsunuz. Yanıtlar çok azatıyorum siz bu GS Leeds örneğini alınız devlet emretiler bazında ncc için mesele. Ne görüyorsunuz? Bir sayarın basından kalktığınız sonra düşman saydığı insanlara biraz daha sempat duyan bir insanı, daha başka bir dünya değil mi? Üstelik online oyunlarda görülen gözde bir yaklaşım da oyundaki düşmanların bile gerçek hayatta

dostlarınız olabilmeleri. Yani

online oyunlarda düşman olduğunuz bir yere gerçek hayatta karşılaştığınızda dost oluyorsunuz. Hatta Allegiance'in oyun oblesinde bu duruma daha açık şahit olabilirsiniz. Allegiance'da karşı taraflarda çarpışan yaklaşıklıklı oyuncuların oyun bittikten sonra oyun lobisinde yaptıkları sohbetlere, iki dakika önce birbirlerine sana düşman olan insanların oyun biter bitmez centimence birbirlerini tebrik etmeleri ne, dünyanın ayrı uçlarından bağlanan belki de ülkeleri birbirlerine soğuk savaş halinde olan insanların sanal dünyadak



yardımla bulunan bir pirottan görüş almak isterseniz soyuyabileceğiniz yorum RTS'nin ve Aksiyonun mükemmel karışımı olacaktır.

Her haritada iki veya daha fazla takım kapışırken her takımın başında bir kumandan bulunuyor. Kumandan, diğer pilotlar gibi gemesine atlayıp savaşlara bire bir katılabileceği sansına sahipken aynı zamanda da üretilen yapıları ve araştırılacak teknolojileri belirleyerek takımın kaderine yön veriyor. Ayrıca taktik haritadan izleyebildiği kademeli birimlerine saldırı, savunma, kurtarma, devriye gibi görevler de vererek oyundaki taktik bütününü sağlamaya çalışıyor. Pilotların yavaşmasa kadar Kumandanın da doğru kararlar vermesi oyunun kaderini derinden etkiliyor.

arkadaşlarınza öğletebiliyorsunuz. Bu komutların sayısı ve fonksiyonunu yeterince çok ve hepsi de işe yarıyor. Dolayısıyla Allegiance'in Multiplayer oyunlardaki oyuncu arası iletişim probleminin yarısını çözdüğünü görüyoruz. Diğer yarısının da sesi e, mikrofona iletişimi sağlandığında çözüleceğini inanıyoruz.

Psikolojiden bahsetmişken dev online oyunların savunduğum sosyolojik etkisi üzerinde durmadan da geçemeyeceğim. Tek tek bireyin oyunlarda gerçek insanlarla etkileşiminden naz aldıklarından bahsetmiştik. Ama bir de bunun şu etkisi var ki, bir Galat serayı olarak düşman gemilerinin arasında kalmış son duanıza ediyorken hız gibi yetişen bir dost

dostça kapışmalarına dikkat etmezsiniz. Birim kurgu filmlerde gördüğümüz, internetin gelişmesiyle sık sık adını duyduğumuz, insanların birbirliğısayar yardımı ile dünyayı doasmaları birbirine nite etkileşimleri ne o ana kadar insanı sana dünya karaminin online oyunlar sayesinde çok hızlı bir şekilde gerştğini gözlemleyebilirsiniz. Artık Asheron's Call'da macera arayan karakteriniz e oyunun dev dünyasında doasmaları birbirine goblinler tarafından sıkıştırılmış bir bayan oyuncuyu kurtaran kahramanların hikayesini hatta belki de bu insanların gerçek hayatta tanışıp dost olup ilişkilerini netlemelerine bile tanıklatabileceğiz. Gelişmeler takip edilecek arkadaşlar. Bunun genişinde kalmayalım.



## 10 Six

Güneş Sistemine Yeni Bir Gezegen Girdi.

Geçtiği: Segasoft Server: Heat.net Kredi Kartı: Evet

**G**ünün birinde güneş sistemi ne yabancı, küçük, gezgin bir gezegen bir asteroid veya daha doğrusu tanımlanmayan bir planetoid girer. Dünyanın yörüngesindeki öze şirketlere ait laboratuvarlar ve diğer uzay istasyonlarının ilgisiz hemenceki bu küçük gezegenimsi kütlesine çevrilir çünkü bu planetoidin Transium adı verilen çok değerli bir maden ve enerji kaynağı içerdiği anlaşılır. Dört uluslar arasında bir şirket bu oluş-

soyleyebiliriz. Oynamak için Heat Net üzerinden abone olmayı gerektiren oyun, 60 MB'lık küçük bir download ile geliyor ve setup dosyasını çalıştırdığınızda Heat Net'e bağlanıp kredi kartı ve abonelik bilgilerinizi aktıktan sonra ilk bir hafta ücretsiz oynamanıza izin veriyor.

Oyunun 24 saat devam ediyor olmasından dolayı en çok ihtiyaç olacak otomatik savunma sistemleri ve siz yokken ussunuzu kolayca birkaç müttefik Oyun-

da Mutual Defense Network adı verilen sosyal oluşumlar var ki bunlardan birine üye olabirseniz, siz oyunda olmadığınız süre içinde ussunuza bir saldırı gerçekleşirse top alluğun o-



şunun üzerinde maden arama zını alır ve dünyadan toplanan gıdularla birlikte maden aramaya girer. Ancak şansızlığa bakınız ki dört şirketin toplam bir milyon çalışanı bu zenginlik yarışında ayrı ayrı birbirlerine düşman olduğu gibi bu bir milyon fazla akıllının başına bir de yaratık be asi çıkar.

Yukarıdaki hikayeden yola çıkarak 10Six'in dünyanın ilk 1.000.000 oyuncu kapasiteli multiplayer oyunu olduğunu

anda aktif olan üye henüz uyarılıyor ve müttefikleriniz elerinden geçince sizin ussunu korumaya çalışıyorlar. Ayrıca bu network içinde ne kadar basarılı olursanız rutbeniz de o kadar çabuk artıyor ve rutbeniz arttıkça network içindeki yetkiniz de artıyor.

Diğer seçenekler hakkında 10Six'in zayıf kaldığını görüyoruz. Oyunun bir hafta bedava oynanabildiğini hatırlatalım ve elbette seçimi size bırakalım.

## Venice

Ekonomik simülasyonlarda bilgisayarınızı yenip durmaktan sıkılmadınız mı?

Geçtiği: Cryo Dağıtım: Cryo Kredi Kartı: Evet

**S**on olarak bahsetmek istediğimiz multiplayer online oyun ise, bir ticaret oyunu. 3D olarak yaratılmış 16. Yüzyıl Venedik'inde canlandırdığınız tüccar karakteri ile serbestçe dolaşabiliyorsunuz ve diğer tüccarlarla etkileşime geçerek mal alıp satarak kar etmek ve ününüzü yürütmek peşinde koşuyorsunuz.

Oyun Cryo'nun Scol isimli, 3D motorunu kullanıyor. Bu motor sayesinde internet üzerinde onli-



ne yüklemeye derinden kurtuluyorsunuz.

Venice, 3D ortamda chat yapılmasını sağlayan Cryo-pol'ın kullandığı Scol motoru ile oluşturulmuş, ilginç, sade, mütevazı bir oyun ancak oyunda devamı seçimler, referandumlar yapıyor ve oyuncuların verdiği oylara göre oyunun cehresi değişiyor. Sık sık mail kutunuza "merhaba Venedik vatandaşı" şu konudaki oyun nedir?" diye bir maili geliyor ardından ise "merhaba Venedik vatandaşı". Son oy-

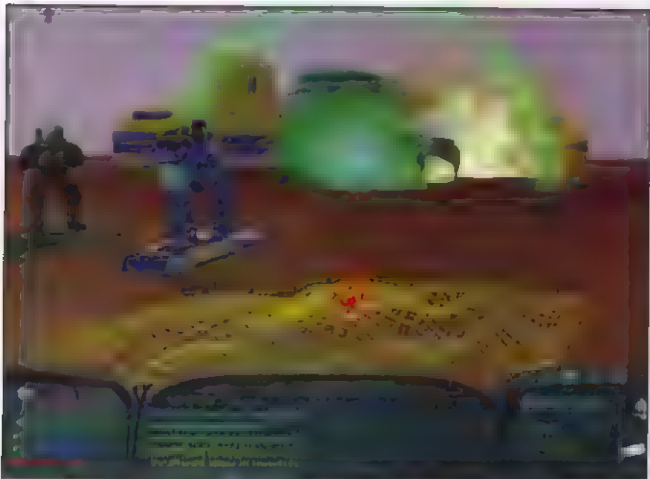
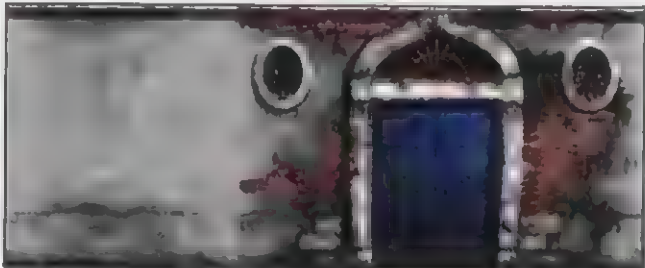
ne gezilebilecek kadar hafif ama görünümü unreali aratmayacak kadar güzel 3D ortamı yaratılabiliyor. Sistemin tek eks-

siği, binaların gri çıkması için küçük yüklemeler yapılması. Ancak bu sistem sayesinde evinizde olmadığınızda bir Venice'nin web sayfasından sadece adınız ve şifreniz girilerek başka bir bilgisayarla oynanabilir. Zaten

oyunda önemli olan, doğru insanlarla doğru ticaret ilişkileri kurmak olduğu için ve bu oyunda inşaat binalarını çine girmek yerine coğnuyla açık alanlarda dolaşmayı seçtikler için siz de bir müddet sonra biraz zorunlu ihtiyaçları dışında binalara girmek gereği duymuyorsunuz. Dolayısı



lamaya göre bundan sonra oyunda şöyle şöyle değişikliklerle karşılaşabilirsiniz veya yeni bilmem ne görevlisiz şahısları "çığır" sonuçlarına karşılaşıyorsunuz. İlginç, dinamik, yaşayan bir dünya yaratmış Cryo. Tebrik ediyor ve yaratıcılarının karşısında saygıyla eğiliyorum.





İNCELEMeye  
BAŞLIYORUZ

44

## Soldier of Fortune

Uçkağıdın ve hınlığın birinin bir para olduğu harika bir RPG. Özellikle Online oyuncuların zevkten çıldırtacak olan NOX Diablo'nun tahtını alabilecek mi?



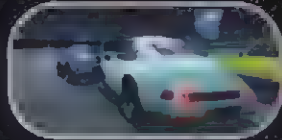
## 46 Might &amp; Magic VIII

Macera devam ediyor. Sıkıldığım düşüncelerim olduğu kadar oyunu oynayıp sonuna kadar gidenler de var.



## 50 Messiah

Meleklerin iş görme yöntemlerine alternatif bir bakış. Bazılarını sevmeyecek, bazılarını gülecek.



## 52 NFS 5

Porsche kullanma şansını bize veren oyun. Tarihsel akışında tüm Porsche modelleri emrinizde.



## 54 Majesty

RTS'ye yeni bir boyut. Son yılların en kapitalist oyunu Majesty'de parası kadar konuşan bir kralı canlandırıyoruz.



## 56 Superbike 2000

Motorsiklet yarışlarının heyecanını sonuna kadar yaşatan gerçekçi bir simülasyon.



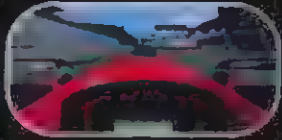
## 58 Devil Inside

Televizyon Showlarının ne kadar ileri gidebileceğine iyi bir örnek. Perili bir eve canlı yayında polis baskını.



## 62 Tzar

Rus çarının düşmanlarından kaçış hikayesi. Değişik bir RTS.



## 66 F1 Formula 2000

F1 Yarışlarının Electronic Arts yorumu ile bilgisayarlarımızdaki yansıması.



## 76 Thief II

Hırsızlığı sanat gibi işleyen karwanımızın ikinci macerası. Ölgüler sizi bekliyor.

74 Championship Manager 99/00 • 75 Football World Manager 2000 • 72 Invisius •

69 C&C Firestorm • 71 Force Commander • 50 Messiah • 60 Crazy Beetle Cup

• 73 Wings of Destiny



# BASLIYORUZ

Yine acımasızca eleştirdik. Yumduk gözümüzü açtık ağızımızı, ne bulduysak söyledik. Yine de itiraf etmek gerekirse bu ay oynadığımız oyunların pek çoğundan bir hayli memnun kaldık. Hatta kısa kısa bölümünde bile hafif hoşlandığımız oyunlar bulunduğunu itiraf etmeliyiz belki de. Üstelik bu kadar

dengeli oyun dağılımının olduğu başka bir aya da rast gelmemiştik. Strateji, simülasyon, yarış, adventure, RPG, FPS... hepsinden biraz var bu ay. Umarım hem okurken eğlenirsiniz hem de incelemeler işinize yarar ve hoşlanacağınız oyunları seçmenize yardımcı olur.

## IOP 10

### PC

### Playstation

80 Die Hard Trilogy

Age of Empires 2

Clock Tower

25

Championship 2000

Gran Turismo 2

14

TZAR

Resident Evil 3

12

Fifa 2004

Medal of Honor

11

NBA Live 2004

MediEvil

9

Sims

Rally Cross 2

5

SWAT 3

Tarzan

4

Grand Theft Auto 3

Castlevania

4

Tiberian Sun

Final Fantasy XI

2

Quake 3

Driver

1





# SOLDIER OF FORTUNE

Kafa dağıtmak için ideal bir oyun...

Yapım: Raven Software

Dağıtım: Activision

Tür: FPS

Web: www.ravensoft.com

**R**aven ilginç bir firma ves selam! Adamlar oyun motoru geliştirecek diye kasmıyorlar pek, doğrudan ID Software tarafından geliştirilenleri alıp cilalıyor, sonra da bunlarla bir güzel oyunlar yapıyorlar. Bence çok akıllıca... Sonuçta oyunun grafik güzelliği önemli olabilir ama bir oyun sadece grafiklerden ibaret değildir. Oyle olsa, gider grafikenin Mac'inde Quark Express ile oynardım. Ama Raven her zaman için vasa-tın çok üstünde atmosfere ve oynanabilirliğe sahip oyunlar yapıp-may, beceriyor. Hele de FPS türü söz konusu olduğunda. Heret cı ya da Hexen serisini oynamış olanlarınız ne demek istediğimi anlamıştır. Bunlar ya Doom ya da Quake motoruyla yapılmış oyunlardı ama, hepsi birer klasik oldular. Şimdi de önümüzde yine Raven yapımı bir oyun var, Soldier of Fortune. Ve eminim ki bu oyun özellikle "bazi" açılardan tam bir klasik olacaktır. Bu "bazi" açılara gelmeden önce oyun motoruna bir göz atalım. Raven artık eskidiği düşünülürken Quake 2 motorunu almış, üzerinde biraz çalıştıktan sonra GHOUL adını verdiği kendi grafik motoruyla birleştirmiş. Sonuç gerçekten çok ilginç. Grafik kartının yüksek olması dışında, animasyonlar ve çizimler gerçekten mükemmel. Bunun haricinde oyun motoru özellikle atışları ve etkilerini hesaplamakta etkileyici bir performans gösteriyor. Mesela, bir düşmanın elindeki silah ya da kafasındaki mîçferi uçurmak mümkün, ama tabii bu kadarla kalmıyor.

## Gerçek dünya, gerçek asker...

"Soldier of Fortune" tam olarak para asker anlamına gelmiyor, ancak buradaki akınıza leyoneler ya da kadrolu askerler gelmemeli. Başta Amerika olmak üzere dünyanın pek çok ülkesinde ordudan emekli olan ya da başka sebeplerle ayrılan tecrübeli askerler "yeteneklerini" uluslararası pazara sunarlar. Bazıları sadece ya-



sal hükümetler için çalışır, bazıları ise aidiyetleri için üzerinde kimin imzası olduğunu umursamaz. Bu oyun için Raven yapımı olanı farklı bir yol izlemeye karar vermişler ve işte bu "uzmanlardan" böyle danışmanlık yapması için anlaşmışlar. Oyunda canlan-



dırdığınız "John Mullins" gerçek bir "uzman" ve hem oyuna danışmanlık ediyor hem de ana karakter olarak rol alıyor. Adamımız fakir bir çiftçinin oğlu, okuyacak-

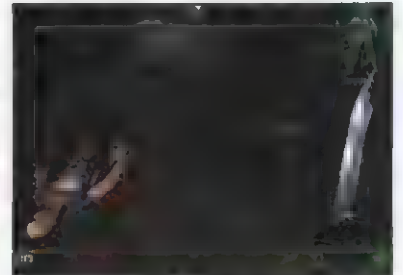
ya da çalışacak imkana sahip olmadan genç yaşta Amerika ordusuna katılmış. Orduda özellikle İkyardımlı ve komando taktiklerini öğrenen eğitim aldıktan sonra, Vietnam savaşına gönderilmiş. Vietnam elemanını bildiği nemi her şey öğrendiği savaş olmuş, burada özel kuvvetlere dahil olmuş ve tam üç dönem görev yapmış, başarılarından dolayı bir sürü üstün hizmet maddiyası aldığı gibi, Viet Cong yönetimi tarafından da kafasına büyük bir ödül konmuş. Bu adamın hayatının cehennemde geçtiğini söylemek yanlış olmaz ama, kurtulmayı başarmış ve kırkiki yaşında ovgu-lerle dolu bir sicile ordudan emekli olmuş. Bundan sonra se-en y bildiği işi yapmaya devam



etmiş. Genellikle dünya devletlerinin egil güç kullanmaya çekindiği hassas olayların çözümüne kavuşması için önemli roller oynanmış. Üçüncü Dünya Ülkeleri tabiri edilen bölgelere çok fazla yolculuk ettiğini söylemek yetersiz sanırım. İşte S.O.F. için böyle "profesyonel" bir danışmandan yardım alan Raven, sonuçta oldukça gerçekçi bir oyun üretmeyi başarmış.

## Güçlü bir sistem gerekli...

Soldier of Fortune çalışmak için oldukça güçlü bir sisteme ihtiyac duyuyor. Tabii grafik ses ve zorluk gibi unsurları düşünce de bayağı dek ayarlanabilir. 12 var ama, her şeyi sonuna kadar kapatırsanız o zaman da bu-



oyundan zevk almanız güç esir. Önceki işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor, ayrıca oyun NT 4.0 üzerinde de çalışıyor ancak Service Pack 5 güncellemesini yapmış olmanız şart. Windows 2000'e geçince makulse bu sistemin kula-solar oyunu çalıştırmakta ol-lukça zorlanabilirler. Bunun sebebi ise pek çok yaygını ekran kartının Windows 2000 sürücü-lerinde sorunlar yaşıyor. Eğer 2000 kullanıyorsanız böyle bir-çalıştırma çabası 20 zamanı ok-ran kartınızın orijinal sürüm-ünün en yeni versiyonlarını kurma-yı denemeyiniz, tabii DirectX 7.0 sürücülerinin de kurulu ol-ması şart.

Gereken minimum donanım ise şöyle: en az Pentium III 233 MHz işlemci, 64 MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, sabit disk üzerinde 700 MB boş alan, OpenGL destekleyen yüksek kapasiteli bir grafik kartı, ses





kart, mouse. Eğer oyunu tüm grafik detayları açan düzgün bir biçimde oynamak istiyorsanız o zaman bu listedekileri kayle çarpman zda fayda var, çünkü oyunun bazı kısımlarında ortam gerçekten çok kaba kışıyor ve güçlü bilgisayar birle zorlanabiliyor. Burada özellikle grafik kartı büyük önem taşıyor, yeni nesil güçlü kartlardan birini kullanmıyorsanız oyunu çalştırmazınız bile mümkün olmayabilir. Bunun haricinde oyun LAN ve internet karşışlaşmalarında destekliyor, tabi yüksek hızlı bir bağlantınız yoksa bunu denemek zaman kaybı olabilir.

## Kurşun yağmuru...

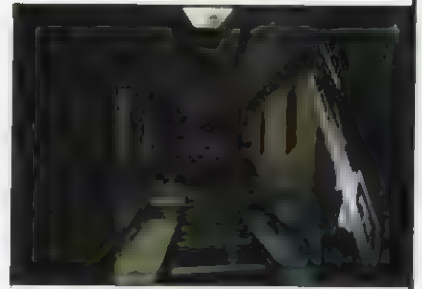
SOCF alıs mış n biraz d sında  
bir FPS, öncekle çatışmalar çok  
ş ddetli geçeb lıyor ve silah ar  
gerçek hayattakine benzer güçte  
tasarlanm ıştır. Zim n z ve sağ lı n z  
tam dolsa olsa bile yakın mesafe  
tem bir pompalıya hedef olmak  
ya da üzerinize ateş açan bir  
grupun ortasına atılmak sonu-  
nuz olab lıyor. Tabii bu durum  
zorluk seviyesi artırdığında dana  
da kötü lüyor, üstelik silah ve  
envanter kapas ten de buna

uygun olarak azalıyor. Düşman yapay zekası na göre, burada bazı zayıflıklar söz konusu, karşılaşılan tiplerin hareketleri ve çözümleri



noktalar önceden belli, bu yüzden Unreal tarzı "öğren-ara-avla" cinsi bir yapay zeka mevcut değil. Ancak "kötü" adamların da silahlar bosaıyor, yara anınca ya da silahları düşünce etkisiz hale geliyorlar. Öte yandan oyunda sadece onları yok, etraftaki sivilleri, polisleri ya da muttefak askerle-

nı vuramamaya dikkat etmelisiniz. Silahların farklı hedefler üzerindeki etkileri ve menzilleri de iyi ayarlanmış, mesela zirhli bir adama uzaktan pompalıya saldırarak herifi gıdık amaya bile yetmiyor. Ama koluna ya da kafasına bir kurşun yemesi bambaşka bir etki yaratabiliyor. Hazır konu açmışken, bu oyun bugüne dek gördüğümüzün arasında en kanlı ve vahşi olanı. Tıpkı gerçek bir çatışma gibi kurşunlar uçuşuyor, kol ar bacaklar kopuyor, kafalar patlıyor, yaralıları nıyor, alev alanlar haykıra haykıra bir hâl oluyor. Aslında oyundan "kan ve vahşet" kaldırmak, hatta buna bir şifre koymak da mümkün ama, yine de çok kuçuklerin pek oynamamasında fayda var gibi.



alt kısmındaki "gürültü dedektörü" gösteriyor.) Oyunda sesler çok detaylı ve önemli, özellikle çatışmaların yoğun olduğu zamanlarda arka plan gürültüsü tam bir savaş atmosferi yaratıyor. Ayrıca eğer istenirse müzikler duruma uygun olarak dinamik bir biçimde değişebiliyor ancak, bence o kadar gürültü arasında müziği kapatmak daha sağlıklı bir karar olur. Oyunun grafikleri gerçekten de oldukça güzel ve detaylı, ara sahneler de oyun içi grafikler kullanılarak yapılmış. Belki çok yoğun bir senaryo yok ama özenle yapılmış ara sahneler ve oyunun genel akışı, insanın ilgisini yüksek tutmayı başarıyor. Sonuç olarak S.O.F. iyi bir oyun, hatta bence turunun en yilerinden biri! En azından bir oyunda olsun. 44 Magnum tabancasının gerçek gücünde oyunu yansıttığını görmek de beni ayrıca mutlu etti

## Mad Dog

## Graphic

Gereken çok iyi özel ve standart anma  
yolları ve silah etekleri kütüphane denemisi  
Sivri ve bir daha detaylı tasarlama leri

## Ses ve Müzik

Sevdiğim her şeyi çok güzel yapıyorum. Ama şarkı sesleri ise almıyor. Doğrudan etkiliyor. Müzikten emniyetli değilim. Zaten bir sanatçı olarak.

## Dynasabhlirík

Siz ne kadar isterseniz o kadar zor olan bir oyun bu. ve zorlaştıkça zevki de o denli artıyor.

## Atmosfer

Gerçek Tekan'ın Çılgınları artık yolları kesip, insanı insan yapan değerleri insanı bağlıyor. Özellikle de utaylılardan tutuluyor.

**LEVEL Notu**

94

Altınmışın dışında bir oyun. Normallerden daha garip ve biraz kadar da pisdir. İçerik: "Yakayakla dünya çok acıdır."

Minimum 128K, 64 MB RAM, 750 MB HD.

☎ 800-277-2662, 1-800-345-5464, 1-800-345-5465.

**Extra: DirectSound 3D**

### Alternative

## Half Life



# MIGHT AND MAGIC VIII

Might and Magic fanatıklarına yeni karakterler, dünyalar ve yaratıklar...

Yapım: New World Computing

Dağıtım: 3DO

Tür: Fantasy Role Playing

Web: [www.3do.com](http://www.3do.com)

**B**azı oyunlar vardır, size garip bir zevk verirler, oynamadan rahat edemezsiniz. Gece uyanmadan önce karakterlerinizin ve siz bekleyen maceraları düşünürsünüz. Yolda kağıtlara aldığınız notları inceler ve karakter(ler)inize bir yığın çizersiniz. İşte Might and Magic sens

de birçok oyuncunun "oyuncakı" karakterlerle butunleşmesi bir başarıdır. Elbette oyun Diablo veya Baldur's Gate gibi oyunların gölgesinde kalabilir, ancak yine de bu oyun size bambaşka heyecanlar yaşatabilir. Dark Elf'ler, Dwarf'lar, Dragon'lar, Minotaur'lar, Cyclop'lar ve diğer birçok fantastik yaratıkla sadece bu oyunda birebir karşılaşabilirsiniz. Kim zaman Dwarf'ların yer altı şehrinde gezmiyorsunuz, kimi zaman Elf'lerin ormanlarında dolaşıyorsunuz ve Yüzüklerin Efendisi gibi fantastik kitaplardaki ortamı deneyimleyebilirsiniz. Might and Magic serisi sadece bu özelliğiyle bile oldukça çekici.

Serinin 8. bölümü olan Day of the Destroyer'da da Jadame Ul'kesin kötü güçlerini elinde tutarak tarmaya çalışıyorsunuz. Serinin



önceki bölümün olan 6 ve 7'nin aksine MMB'de oyuna sadece bir karakterle başlıyorsunuz. Bu karakteriniz ana karakteriniz oluyor ve oyunda rastladığınız NPC'leri eğer ikna edebilirsiniz kendinizi katabiliyorsunuz. Yanınızda en fazla 4 karakter katabiliyorsunuz ve bu karakterleri istediğiniz zaman da partinizden

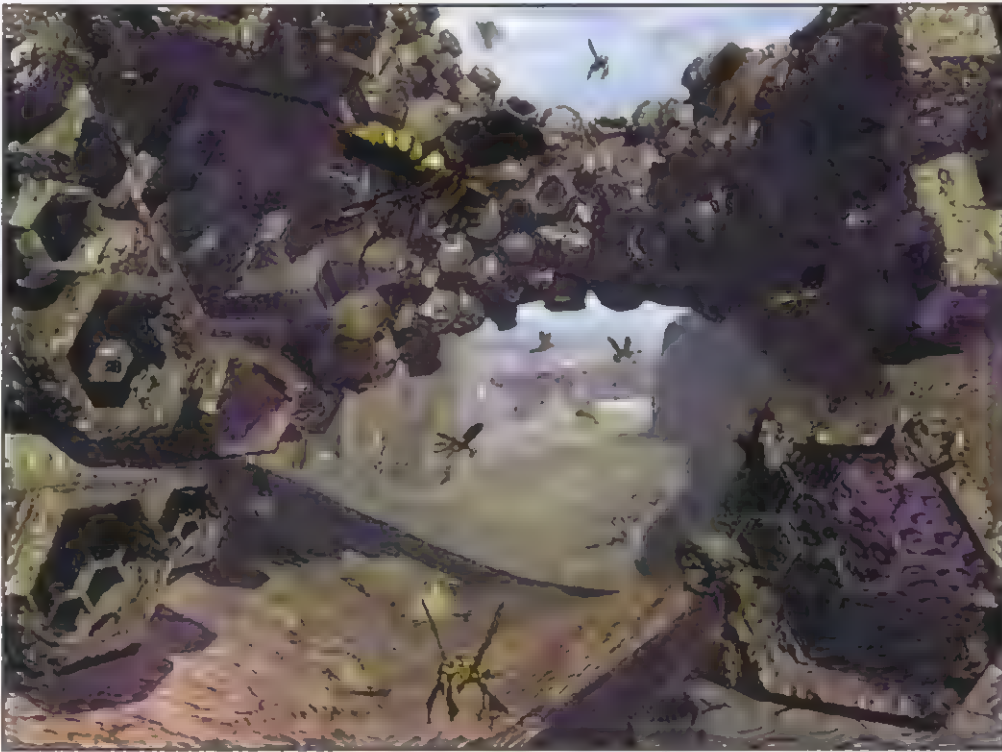
çıkarabiliyor ve tekrar alabiliyorsunuz, bu konuda bir sınırlama yok, sadece ana karakterinizi kaybediyorsunuz. Bu yüzden oyuna başladığınız ana karakterin seçimi oldukça önemli.

## Dark Elf'lerin cazibesi

Biliyorum, Dark Elf karakterler herkesin ilgisini çekecek ve bu karakterle oyuna başlamaktan kendinizi alamayacaksınız. Ancak oyunun daha başlarında Cairn Backthorne adlı en güçlü Dark Elf karakterini (Level 50) kurtarıp (Murmurwoods haritasında taşınmış bir sekilde kurtarılmayı bekliyor) partinize katabiliyorsunuz. Cairn'ı kurtardığınızda ana karakterinizin Level 5'e varınca o bileceği düşüncüyle ne demek istediğini daha iyi anlayacaksınız. Cairn öğrenebileceği yeteneklerin hemen hemen tu-







münde en üst seviyede (Grand master veya Master), bu yüzden oyunun başlarında size naniye derecede faydalı olacak. Aynı gibi bir karakter varken oyuna Dark Elf karakterle başlamak bu açıdan pek de mantıklı değil. Benim tavsiyem oyuna Knight veya büyü olayına önem veriyorsanız Necromancer karakterle başlamak. Ideal parti Dark Elf, Necromancer, Cleric, Knight ve Dragon'dan oluşan bir parti gibi görünüyor. Bu arada yeni gelmişken karakter sınıflarından da biraz bahsedelim.

#### Karakter sınıfları

**Cleric:** Body, Mind ve Spirit büyülerinin yanı sıra Light Magic de de Grandmaster olabilir, bu karakter sınıfının her partide bulunması gerekiyor. Yı eştirme,

korunma ve güçlendirme büyülerine özellikle oyunun sonlarında çok ihtiyacınız olacak. Savaşlardan sadece Mare'de Master olabilir. Cleric zırh olarak Chain (Expert) giyebiliyor ve Shield'da da Master seviyesine yükselebiliyor. Cleric ise bunların dışında Learning ve Meditation yeteneklerini kazandırmayı ve Persona 1'te puanını mümkün olduğunca yükseltmeyi unutmayın.

**Dark Elf:** MM8'te ilk defa karşımıza çıkan bu karakter sınıfının eski bölümlerinde Archer sınıfının yerini alıyor. Hem büyü hem de savaşma özelliklerine sahip Dark Elf'er ayrıca Dark Elf Ability adında özel bir yeteneğe sahiptir. Bu özel yeteneklerde dört tane büyü bulunuyor. Bunlardan Glamour Merchant büyüsünü yükseltirken Traveler's Bo-

on Torchlight, Wizard Eye ve Fether Fall büyülerini aynı anda yapıyor, Bind düşmanlarınıza belli bir süre için koruyucu bir şey yapamama arını sağlıyor ve



Darkfire Bolt da Dark ve Fire karakteri bir büyü ve oldukça yüksek hasarlar verebiliyor. Dark Elf'ler çok zengin bir yetenek yelpazesine sahiptir, Merchant, Disarm Trap, Bow ve Chain yeteneklerinde Grandmaster olabilir. Özellikle Disarm Trap çok önemli. Ayrıca Elemental büyüler olan Fire, Air, Water ve Earth büyüleri arasında ise Master seviyesine kadar yükselebiliyorlar. Savaş olarak Bow'un yanında Sword ve Dagger ikisinde de Master olabiliyor ve iki silah birden kullanabiliyor veya Spear verini. Ayrıca Kalkan (Expert) da kullanabiliyor, ancak iki silahı aynı anda vereceği hasar tercih edini. Bu kadar geniş bir yetenek

yelpazesine sahip olan Dark Elf doğa olarak Persona 1'te dışında tüm statlarda yüksek olmalı özellikle Speed, Accuracy ve Might da, büyüye önem verecekseniz Intellect puanlarını da arttırmalısınız.

**Dragon:** MM8'te nihayet partimizde bir Dragon da katabiliyoruz ki, oyunun en çok istediğimiz özelliklerinden biri de bu. Dragon sırtı veya zırh taşıyamamasına rağmen oldukça güçlü. Aynı zamanda Perception ve Identify item gibi iki çok önemli yetenekte de sadece Dragon Grandmaster GM seviyesine Minotaur'da GM Perception öğrenebiliyor kadar yükselebiliyor. Learning de de CM olabilen Dragon'a ayrıca Master seviyes Meditation ve Body Building ile Expert Regeneration özelliklerini kazandırın. Bu özellikler verdikten sonra level atlattıkça kazandırdığınız puanlar Dragon'un sadece Dragon Ability yeteneğini artırmakta kullanın. Dragon'un özel yetenekleri, kastetlenen yaratıkları korkutma buynun etkisiz sürdüğü panik kapıp kaçmalarını sağlayan Fear tüm partinin yaşamını sağlayan Flight (Fly Luyus 1 ile aynı), Dragon Breath'in gelişmiş bir versiyonu olan Flame Blast ve dragonun kanatlarını çıkararak düşmanlarını geripuskurtup sonra da Flame Blast kastetmesini sağlayan (partinizin de bundan hasar almaması için) Wing Buffet den oluşuyor.

**Knight:** Knight size Might and Magic olmaz. Her ne kadar bir dövüş Dragon'un golgesinde kalsa da, Knight yine en güçlü zırh ve silah özelliklerine sahip. Sword ve Spear'de CM olabilen Knight, bu seviyelerde aynı anda iki silah birden kullanabilirken CM Plate giyebiliyor ve GM Shield'da kullanabiliyor. Bir elde Sword diğerinde Spear kullanmak daha mantıklı görünüyor, zira bu iki silaha da GM seviyesinde Skill puanınız kadar Armor Class ınız (AC) artırıyor (her az 20). GM seviyesinde Shield Skill ise AC'nizi en az 20 artırıyor. Ama yaratıkları daha fazla hasar vermek daha önemlidir. Knight ayrıca Axe ve Mace silahlarında da Master olabiliyor ama Sword ve Spear varken bunlara gerek yok tabii. Knight'ınıza kazandırdıktan sonra gereken diğer yetenekler ise GM seviyesi Repair Item ve Armsmaster. Master sevi-







yes Bodybuilding ve normal Learning. Özellikle Armsmaster yeteneğini mümkün olduğunca arttırmaya çalışın, çok işe yarıyor

**Minotaur:** MM7'de başımız olukça ağrıtan Minotaur'ları MM8'de artık partimize katabiliyoruz. Her ne kadar Knight kadar iyi bir savaşçı olmasa da yine de bir deneyin. Minotaur silahlarından sadece Axe'da GM seviyesine yükseliyor. Staff, Spear ve Mace'de ise Master olabiliyor. Zırhı ardan Chain ve Plate'de Master olabilen Minotaur kalkan kullanıyor. Bu yüzden bir elde tek eli bir balta ve diğerinde de Spear kullanın. Minotaur aynı zamanda büyü de yapabiliyor, ancak Spirit, Mind ve Body büyüleri sadece Expert seviyesinde kullanabiliyor, kısaca bir işe yaramıyorlar. Disarm Trap, Body Building ve Armsmaster Master seviyesine çıkabilen Minotaur Perception'da ise GM olabiliyor. Tüm bunlar dikkate alındığında kesinlikle tercih edilmemesi gereken bir karakter sınıfı.

**Necromancer:** Daha önceki MM serilerindeki Sorcerer'ın yerini MM8'e Necromancer alıyor. Tek farkı Dark Magic büyülerini sadece Necromancer'in yapabilmesi. Oyundaki en güçlü büyülerini yapabilen Necromancer özellikle fiziksel hasarlara karşı dayanıklı yaratı karda en büyük kurtarıcısı. Fire, Air, Water, Earth ve Dark Magic'de GM olabilen Necromancer silah olarak

Master seviyes Staff kullanabiliyor ve zırh olarak da sadece Expert seviye Leather giyebiliyor. Necromancer'inize öğretmeniz gereken diğer yetenekler ise GM seviyesi Learning, Meditation ve Alchemy. Alchemy yeteneği ile en güçlü iksirler olan Black Potions'ları yapabilirsiniz, bu iksirler Might, Endurance gibi özelliklerinizi 50 puan birden artırabiliyor. Necromancer'in özellikle Intelligence puanlarını arttırmaya çalışın. Oyunun ileri aşamalarında kazandığınız Skill puanlarını Dark Magic için kullanın.

**Troll:** Yine MM7'de kapıştığımız Troll'leri bu defa partimize de katabiliyoruz, ancak Minotaur gibi pek de kullanışlı olmayan ve üstün özellikleri olmayan bir karakter sınıfı. Staff ve Mace silahlarında GM, Sword ve Axe'da ise Master seviyesine çıkabilen (Master Sword'u tercih edip iki Sword birden kullanın) Troll, GM Leather ve Expert Chain giyebiliyor (Leather tercih edin). Troll'in diğer kazanabileceği özellikler ise GM seviyesi Bodybuilding ve Regeneration ile Master seviyesi Repair Item ve Armsmaster. Knight'tan daha yüksek Hit Point'e sahip olabilen Troll, ne var ki Knight kadar iyi bir savaşçı değil, siyah ve zırh konusunda Knight'ın çok gerisinde kalıyor, bu yüzden mutlaka Knight tercih edin.

**Vampire:** MM8'in yeni karakter sınıflarından biri, hem büyü

yeteneklerine sahip hem de iyi silah kullanabiliyor. Spirit, Mind ve Body büyülerinde Master seviyesine kadar yükselişten Vampir, silah olarak da Grandmaster Dagger, Master Sword, Expert Axe ve Mace kullanabiliyor. Zırh olarak Master Leather ve Expert Chain giyebilen ve Master Shield kullanabilen Vampirler ayrıca Vampire Ability denen özel yeteneklere sahiptir. Bu özelliklerden Lifesteal, Kastedilen karakterden hit point çalıp kend karakterinize katıyor, Levitate bu yüsü tehlikeli yerlerden partinizden hasar almadan geçmesini sağlıyor, Charm büyüsu etraftaki yaratıkları zararsız hale getirirken, Mistform ise vampirinizin fiziksel hasara maruz kalmasını verememesini sağlıyor. Vampirinize kazandırabileceğiniz diğer özellikler ise GM Identify Monster ve Master Alchemy ile Regeneration. Her ne kadar değişik ve faydalı gibi görünen özelliklere sahip olsa da, partinizde bir vampirin olması lüksüne sahip olmayın.

### İdeal parti ve tavsiyeler

İşte karakterler böyle, ideal parti olan Cleric, Dark Elf, Dragon, Knight ve Necromancer'i çeşitli nedenlerle bozmanız gerekebilir. Mesela lineer görevlerden birinde Overdune adlı bir Troll'u partinize alıp Avar'daki Merchant'a konuşturmanız gerekiyor. Bu görevi yerine getirdikten sonra hemen bu karakteri partinizden çıkarabilir ve daha önce çıkardığınız karakteri geri alabilirsiniz. Ayrıca 50. Level karakterler de partinize katma şans yakalarsanız bunu, sakın kaçırmayın. Mesela 50. Level bir vampir olan Antonius Veritas'ı bazı görevler için yanınıza katabilirsiniz (özellikle tuzaklarla dolu olan yerlerde Levitate büyüsu çok işe yarıyor, bu büyüyu kastedip vampiri hemen partinizden çıkarabilirsiniz de).

Biraz da oyunun geçtiği yerlerden bahsedelim. Jadame haritası 9 bölgeye ayrılmış durumda, bunlara Dagger Wound Island, Ravensnore, Alvar, Murmurwoods, Garrote Gorge, Ravage Roaming, Shadowspire, Ironsand Desert ve Regna. Ayrıca bu haritalara dağılmış portallardan Plane of Air, Earth, Fire ve Water'a ulaşabiliyorsunuz. Bölge ve dungeon sayısı serinin önceki bölümleri olan MM6 ve MM7'ye göre oldukça az, MM6'da mesela 15 bölge vardı ve herbirinde birçok dungeon vardı. MM7, MM6'ya göre oldukça az saydı, MM8 ise MM7'den bile çok daha fazla MM6'da kolayca Level 100'e ulaşabilişken MM7'de Level 60-70 civarında oyunu bitire-







buluyordunuz. MM8'in bu kısıtlı yazılımı kazandıracakız ek perençe puanları da çok daha düşük oluyor. Oyundaki Level 50 karakterler bu durumu biraz dengeliyor gibi, ancak oyunun başlarında partinize katacağınız Level 50 bir karakter (Cairn Blackthorne gibi) oyunun çok kolaylaşmasına neden oluyor. (O yüzden bu karakterleri ana karakterinizin en az Level 30 olduğuktan sonra partinize katın. Ayrıca Dragon karakterleri de diğer yarıtlar kadar katışınca çok güçlü kalıyor, oyunun başında Garrate Gorge'da partinize katabileceğiniz Intelligence, Level 30 (Brimstone) veya Level 50 (Duroth the Eternel) bir dragonu partinize katana kadar sızı fazlasıyla dardedecektir. Oyunun başında par-

tin içindeki tüm elemanlara mutlaka Bow skill'in kazandırın. Bu sayede düşmanlarınızı yanınıza bile yakasamadan kolayca avlayabilirsiniz. Vampir kaç taktığı en önemli taktiğiniz olacak. Ayrıca derenin karşı kıyısına geçip (koprudun veya Water walk bu yollarla olabilir) veya derenin veya havadan düşmanların zılamak da gayet hoş olabiliyor. Oyunun başlarında mutlaka öğrenip en üst seviyeye getirmeniz gereken diğer yetenekler ise Air ve Water büyüler (Town Portal, Fly ve invisibility için) ve Disarm Traps, Perception, Merchant, identify item ve Repair. Oyunu bitirmek için mutlaka tamamlamanız gereken görevlerin yanı sıra karakterinizin için promosyon görevleri ve stemed için z-

kadar çok yan görev var. Bu görevlerin çoğu sadece maaşesefiye A'daki B eşyasını C'ye götür şeklinde. Obelisk ve Arcomage Quest'i de yine var. Arcomage oyununa yeni kartlar eklenmiş, ancak 6-7 oyundan sonra sıkıcı olabiliyor.

#### Arabirim geliştirmeleri

Oyunun arabiriminde de bazı geliştirme ler var. Herşeyden önce görülebilen alan genişletilmiş, yandaki bar kaldırılmış, sağ üstte kuru kafa simgesi ile büyülenizi atabliyorsunuz. En soldaki karakter simgesi ise o an partinizdeki aktif büyüler gösteriyor. Ayrıca haritalarda koydaki evlerin simleri de yazıyor, her noktaya kendi özel notunuzu ekleyebiliyorsunuz. Ayrıca her skrinin üst kısmında diğer ustaların nerede olduklarını söylüyor, mesela Expert Bow hocası, Master ve Grandmaster hocaları nın simlerini ve nerede olduklarını söylüyor. Ayrıca çoğu simgeye sağ tuş atık ay pek bilgi alabiliyorsunuz. Kısaca oyun oldukça kolaylaştırılmış. Müzikler de opera tarzından ziyade daha çok gotik ve karanlık, özellikle girdiğiniz zindanlarda iyi bir atmosfer yaka amanızı sağlıyor.

#### Might and Magic atmosferi

MM8'in yeni karakterleri,

#### Alternatif Might & Magic 7

büyüleri, silahları ve yaratıkları benim gibi sıkı Might and Magic fanatiklerini fazlasıyla tatmin edecek düzeyde. En azından Diablo 2 veya yeni Lith tech Engine kullanacak ve bizi nihayet bu kabak tadı vermeye başlayan grafiklerden kurtaracak Might and Magic 9 çıkana kadar sızı idare edecektir. MM9'da umarız artık oynadığımız karakterleri dışarıdan görebiliriz, bu zira bir FRP oyununda çok önemli, MM serisinin en önemli eksiklerinden bir bu, karakterlernizle tam olarak bütünleşmişsiniz. Oyuna 65 puan verdim, ama bu demek değil ki MM8 kötü bir oyun. Benim için en azından Nox'tan daha iyi bir oyun (değil Diablo 2'ye, birincisine bile rakip olmayacak Nox'a 86 vereni ar kadeş arın yüzünü Diablo 2'ye kısaca görmek istiyorum). Solitaire de mesela 100 üzerinden en fazla 10 puan alabilir ama yine de dünyanın en çok oynanan oyunlarından biridir. Bir oyunun sağlam bir karakteri ve karizması olmalı, tıpkı gerçek bir insan gibi. Might and Magic serisi de iste böyle.

Black Stone

### Grafikler

Grafikler ve animasyonlar artık tuğber şekilde tatmin edemiyor ve dört sene öncesini hatırlatıyor.

### Ses ve Müzik

Sesler fena sayılmaz, yaratıklar fazla gürlü çıkarmıyorlar, müzikler 3D'dan beklendiği gibi oldukça atmosferik.

### Oynanabilirlik

Yaratıklar pek de zorla değil, bir süre sonra anlamsız bir şekilde sağa sola koştuğunuzu hissediyorsunuz.

### Atmosfer

Oyunlu ATA 3D'ün daha süslü ve hikayeler bulmak ve karakter etkileşimleri yaratmak sonunda.

LEVEL KARNESİ

## LEVEL Notu

65

Might and Magic serisinin yeni karakterleri, benzeri yaratıklar, oyunun 100 yılına kadar devam eden fanatiklerine hitap ediyor. Onlar için de oyun oldukça iyi.

**Minimum:** Pentium 166, 32 MB Bellek, 4X CD, 17.5 MB sabitdisk alanı.

**Önerilen:** Pentium 300, 64 MB RAM, 8X CD, 31.5 MB sabitdisk alanı.

**Çekirdek:** Sony/Intel/AMD/Power Direct 3D - 640 x 480 çözünürlük.

**Multiplay:** Yok.

**Estrat:** 30 ses, FAX ve A3D.





# MESSIAH

Dünyayı sürtünerek olan messih bu oyundaki gibi bir şey mi? Öyle olmaması için birkaç sebep var.

Yapım: Shiny Entertainment

Dağıtım: Interplay

Tür: Aksiyon

Web: www.interplay.com

**B**azı oyunlar gerçekten çok iyidir, oynamayı bitirip yazmayı başardığınız da hiç tereddütsüz övmeye başlarsınız. Bazı oyunlar da gerçekten başarsınız olur, onları yazmak da ayrı bir keyfidir. Hiç rahatsızlık duymadan oyunun saçmalığına eşdeğer saçmalıklı yorumlar yapabilirsiniz. Messiah'in en kötü yanı bazı açılardan kendini asmış bazı açıları da butunıyla beceriksiz görünmesi. Tabii bu yorum sadece bu oyun hakkında yazı yazması gerekenleri ilgilendiriyor. Oyunu oynayacak olanları ilgilendiren bir şey söylemek gerekirse ki, gerekir. Sınırlı kadar ciddi olmasa da Messiah'in vaadettiği birçok şey var. Ne yazık ki bunların başında buglar geliyor.

Gerçekten de bu oyunun en önemli sorunlarından biri buglardır. Hani bazen kendinize bir oyunu oynamak için saat filan zaman verirsiniz ama sonra birkaç yarın başından ka kama dığınız için bu süre bitirmeyen bir tane kadar uzar. İşte Messiah'in böyle bir sorunu yok, ortalama olarak yarın saat birkaçlarla bir böcek ortaya çıkıp oyunu kilitliyor ve böylece gündelik hayatınıza dönem fırsat veriyor.

## Gencim, güzelim...

Oyunun çok da ilginç olmayan bir hikayesi var. 2000 yıllarla birlikte kaos sürüklenen bir dünya, kendini her şeyi tek hakim ilan eden bir şeytan ve ona hizmet eden yoz insanlara karşılık Tanrı tarafından işleri düzeltmek için gönderilmiş bir melek Bob. Çok kısa bir süre önce Omikron'da gördüğümüz beden değiştiren ruh fikri burada da karşımıza çıkıyor. Zaten melek Bob'un kendi fiziksel şartlarına böyle ciddi bir savaşçı soyunması mümkün olmazdı. Çünkü acamımız kendi bedenindeyken sevimli bir ördek yavrusuna andırıyor ve küçük çocuk kanatları ya da uçabildiği saniye erdilerinde yapılabildiği fazla bir şey yok. O yüzden her fırsatta gizli silahınızı kullanacak, yani beden değiştireceksiniz. Beden değiştirmenin bir faydası da o bedende kaldığınız



nız süresinde kendinizi güçlü yapmayı tekrar kazanma şansınız olması. Kullandığınız bedeninin sağlığını vitrinin hap yutar gibi kendinize aktarılabiliyorsunuz. Messiah'taki beden değişimi işlemi Omikron'dakinden oldukça farklı. Burada bir düşmanla savaş halindeyken bile gidip onun bedenine girebiliyorsunuz. Böylece işiniz bittir

ğinde eski halinize dönüp düşmanın yok etme şansınız olabiliyor. Sonuç olarak karşınıza çıkan herkes olma şansınız var ve Bob olarak size bahsedilen en önemli yeteneğiniz bu.

## Yetenekli de sayılırım...

Oyun piyasaya çıkmadan önce yapılan reklamları bunun bir sho-

oter olacağı izlenimi veriyordu ama Messiah'a türler arası bir oyun demek de mümkün. İçinde aksiyon, adventure, ve platform oyunları'nın özelliklerini taşıyor. Oyun içinde neye can verici silahlı çarpışmalar da var ama genellikle yapmak durumunda kalacağınız şey bir kapıyı açmak için gerekli olan düğmeyi aramak ya da platformlar arasında zıplayarak ilerlemek olacak. Oyun lineer olarak gelişiyor, yani yapacağınız şeylerin sırası önceden belirlenmiş durumda ama bir level içinde araştırabileceğiniz çok sayıda mekan olmasa ve bunların kendi içinde zaten mantıksal bir sıralamayı takip etmesi tekdüzeliği ortadan kaldırıyor. Ama bilirsiniz, bir oyunu tekdüze yapan tek şey olayların sırası gittiğini bilmek değildir. Bir noktadan sonra kendinize bakıp şuradan da zıplayayım, şu adamı da haklayayım, şu bu macayı da çözeyim demekten sıkıldığınızda farakedeceğinizi an çok da uzakta değildir. Messiah, bu umutlerle de gelişip, zorlaşan ve daha karmaşık bir hale geçen bir oyun değil.











# NEED FOR SPEED 2000

Porsche lisanslilerinin rüyası gerçek oluyor

Yapım: Electronic Arts

Dağıtım: Aral İthalat

Tür: Action - Yarış Oyunu

Web: www.needforspeed.com

**H**ık defa bir PC yarış oyununda sadece dünyaca ünlü alman markası Porsche'un spor arabalarıyla tozu dumana katabiliyorsunuz.

"Bir erkek hayat boyunca bir ev yapmalı, bir erkek çocuk ve bir de ağaç yetiştirmelidir" der Uzak doğulu bir bilge. Modern dünyada ise omek bir erkek en azından bir villa satın almalı, bir super modelle evlenmeli ve Porsche kullanmalıdır. Ne var ki villa ve Porsche için çoğunlukla paranız yetmez, eviniz ve arabanız olmayınca da güzel bir hatunun sizinle ne işi olabilir ki? (Bunlar ben yazınca kadın düşmanı oluyorum Cem) Electronic Arts en azından araba konusunda size sana da olsa yardımcı oluyor. Need for Speed: Porsche (serinin beşinci bölümü) 80'in üzerindeki Porsche modeliyle hız ve tur atma tutkunuzu dinlendirecek.

## Köklere Dönüş

"Tur atmak" aslında yanlış bir deyim. Zira çoğu NFS bağımlısı n serinin ikinci bölümünden itibaren hasretini çektiği mükemmel bir doğa ve manzaraya sahip uzun yollar nihayet NFS 5 ile geri donuyor. Artık A ve B noktaları arasında daire şekli nde turlayıp durmak ve iki dakika aralıklarla aynı yerlerden geçmek yok. Özgür bir şekilde açık yollar da gazlıyor sunuz, oyuna çok güzel bir atmosfer katıyor bu. Oyunun tasarımcıları toplam 14 adet Avrupa'da geçen parkurda, sürücüle-

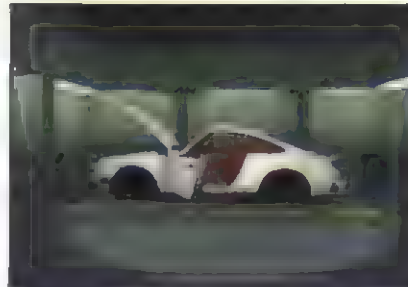


rünün konsantrasyonunu asil pistin dşına çekmek için bayağı bir uğramışlar. Çağlayanlar, uykuya yatmış balıkçı köyleri, harika dizayn edilmiş orman patikaları ve kasvetli endüstriyel yapılar çok ayrıntılı bir şekilde oyuna aktarılmış ve geçtiğiniz yollardan silinmemizi sağlıyorlar. Oldukça geliştirilmiş kaplamalar ve hanka renk ve ışık efektleriyle birlikte Need for Speed bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en etkileyici grafiklere sahip.

## 50 Yıllık Porsche Tarihi

Oyunun akışında büyük bir değişiklik yok. Dördüncü bölümde olduğu gibi hızlarına göre ayrılmış otomobilleri sınıflarıyla yarışmak yerine, "Evolution" modunda kendinize bir kariyer yapılabiliyor ve Porsche'un efsanevi modellerini kullanma şansını bulabiliyorsunuz. Kariyerinize başladığınız sırada ve-

ritlen ana para ancak, Porsche'un ilk eseri olan 1950'nin 356 modelini satın almanıza yetiyor. Kazandığınız ilk yarışla birlikte paralar akmaya başlıyor, bu parayı tamiratarda, aracın modifikasyonunda ve hızlandırmasında kullan-



biliyorsunuz. Electronic Arts burada bir muhasebeci titizliğinde davranmış. Kompote upgrade kitleri monte etmek yerine toplam 700 tek parçadan istediğinizi takabiliyorsunuz, daha iyi bir hava filtresi, spor aksesuarları ve aracınızı hafifleten ek parçalar gibi. Ancak bu ek parça olayı bir süre sonra işkenceye dönüşebiliyor, her bir parçayı özel olarak satın almanız gerektiği gibi, aynı zamanda bir de monte etmeniz gerekiyor. Bu arada ilk satın aldığınız Porsche'ları satmadan önce iyi düşünün derim, 1950'de 10.000 dolara aldığınız bir 356'ya, 70'ler de 150.000 dolar veren çıkabiliyor. Para kazanmak için tumuvalara tekrar tekrar katılabiliyorsunuz.

## Sürmeyi Bilmek Lazım

Bu anıyara ve finansal masrafla mutlaka etkisini gösteriyor, çoğu

model seri versiyonda neredeyse sürülemez bir halde ve kağıdı arabası gibi gidiyor. Bu yüzden hızınızı artıracak parçaları satın alıp monte etmeniz gerekiyor. Yine de turnuvalarda basansız oluyor sanız hatayı kendinizde aramanız gerekir. Böyle bir durumda hemen pes etmeyip test pisti olarak kariyerinize yeniden başlayın. Böylece küçük alıştırma arla (slalom sürüş gibi) Porsche'ları güvenli bir şekilde kullanmayı öğrenebilirsiniz. Eski Porsche'ları nakim olmak biraz zor, arkayı her an kaydırabilirsiniz. Test pisti olarak ısınz gitti kçe gerçek görevlere donuşuyor ve ilerde mesela yeni bir Porsche modelini kaportayı çizmeden mümkün olduğunca hızlı bir şekilde sürmeniz isteniyor. Burada bildiğimiz bir Need for Speed özelliği de saklı. Polis arabaları sokaklara bariyerler kuruyorlar ve

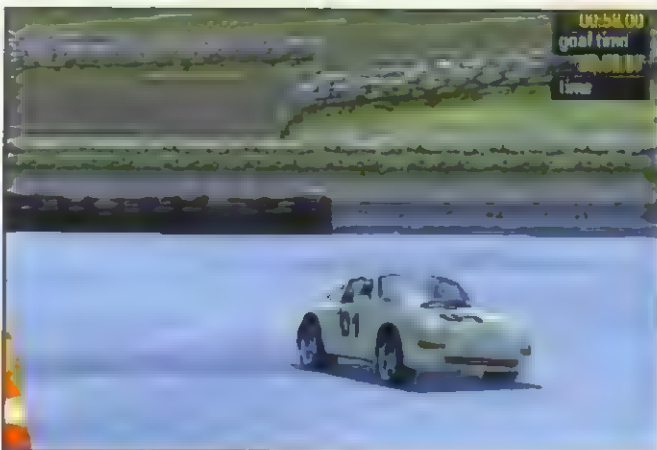
karşı yöndeki yoğun trafik akışı size eceltetileri dokütebiliyor. Ancak gerçek bir kovalamacı modu oyunda mevcut değil.

## Porsche Modelleri

Porsche 2000'de Porsche'un ilk spor modeli olan 356'dan yepyeni 2000 911 Turbo'ya

(veya 993) kadar hemen hemen tüm Porsche modelleri mevcut. Ancak bunlardan pek azı oyunun başında kullanıma sunuluyor. "Evolution" modunda yeni ve daha gelişmiş modelleri satın almanız (ve unlock etmeniz) gerekiyor. Porsche 2000'in fizik modellemesi de onden çekışli ve arkadan çekışli araba'ara göre farklılık gösterebiliyor ve bu da doğal olarak çok gerçekçi bir sürüş hissi sağlıyor.

Ancak motoru arkada olan Porsche'ların hepsi (70'lerin 914'ü de dahil) oldukça benzer sürüş karakteristیکlerine sahipler. Bu eki modellerden hiçbirini yarışlarda başını z belaya sokacak kadar yüksek beygir gücüne sahip değiller, süspansiyon ve lastik teknolojisi de zaten sınırda. 73 model efsane Porsche modeli 911 Carrera RS'yi kullanırken biraz dik







katli omen zda tayıda var, özellikle virajlarda zaptetmek biraz zor olabiliyor

Onden motorlu Porsche'ların en iyisi hangisi? Sahip modeller oduğu söylenir, oyunda da bu gerçek oldukça iyi simüle edilmiş, motoru önde ve arkadan çekimli 344 ve 928 modelleri ağır, çok iyi bir şekilde dengeliyor ve mu kemmel bir balans ayarı sağlıyor bu yüzden sürüşleri oldukça kolay. Boxter da 944'e yakın, zira teknik olarak motoru ortada, arka aksın ortasında

Araba yarış oyunları arasında pek hoş anmayan biri olarak bu oyunu oturup saatlerce oynadığım düşünülürse (ah Cem gösterim

yo larımızdaki hız tutkumu, ancak bu oyuna gidebildim. Yaris parkurları çok değişik ve sızı asla sıkırmıyor, grafikler en üst düzeyde. Ayrıca rakipler daha agresif ve arabaların hasar modeli de geliştirilmiş. Ancak sadece Porsche oto mobillerle kstı kalmak pek de hoş değil, sahnenin yollarda bir Ferrari veya Lamborghini de kulllanmak isterdim

### Gerçeğin peşinde...

Hasar modellemesi gorse, o olarak goze hoş gelse de gerçekte pek de realistik değil. A dığınız bu yuk hasanlar bile hızınızı pek de düşürmüyor. Motoru arkada olan ve ağırlığın yüzde 65'inin arka te-

kokplı mevcut, ayrıca arabanın içindeki şoför sağa sola bakıp vitesi değiştirmek için elini hareket ettiriyor, onun dışında elini veya ayağını camdan çıkarmıyor, camdan dışarı tükürmüyor veya herhangi bir şey atmıyor, bu yüzden Türk şoförler için biraz sonuk ve gerçekçi olmayan bir tip olarak kalıyor. Oyunda yolun kenarında bekleyen ve gördüğü ilk usta arabaya bal kılama atlamaya hazır hatunların o maması da bir eksiklik. İnsan en azından yanında

Hayatım çok iyisin, daha hızlı, daha hızlı" diyerek size moral ve gaz verecek bir sevgili bekliyor (ah nerde o eski Outrun'lar...)

Sahip olduğunuz arabanın görünüşünü ek parçalar satın alıp monte ederek veya envari çeşitrenge boyayip süsleyerek değiştirebiliyorsunuz, bu konuda hayal gücünüze pek de bir sınır koyu-



mamış

Oyunun sesleri ne de diyecek bir şey yok. Klımadan vites değişikliği sesine, motor gürültüsüne ve çevreden gelen seslere kadar her türlü ayrıntı oyuna yansıtılmış. Bu arada şunu da belirtmeden geçemeyeceğim, Porsche'un motor sesi, Ferrari motorunun cıkarıldığı sesler kadar etkili değil.

Bazı parkurların bazı bilgisayarları zorlayacak kadar ayrıntılı çizildiğini unutmayın, özellikle de ormanlık yollarda frame rate düşüyor ve yarışın z kabusa dönüşürebiliyor, o yüzden "paralı" yarışlarda ekran çözünürlüğünü ve grafik detayları düşürmeniz iyi bir çözüm olabilir.

Oyunun multiplayer modunu test etme şansını maalesef bulamadım, sevgili Leve, ed tor eri ve Y.M'i CEM benim e yar şacak cesareti kendilerinde bulamadılar. İnternet üzeriinden başka yarış se verileri yarışmak mümkün, ancak bu yazıyı yazdığım sırada mümkün değildi. Doğrudan İnternet bağlantılarıyla da karşılıklı yarışmak olası, ancak pinginizin 100-200 MS arasında olması gerekiyor, aksi halde rakibinizin bir oraya bir buraya ışınlandığını gör-



mek moralinizi bozabilir

Son olarak da oyuna verdiğimiz puan üzeri ne bir şeyler söylemek



stiyordum. Yılların oyuncusu olarak benim notum kıtır, bir oyunun 90'ın üzerinde alabilmesi için en az bir Diablo, Starcraft, Master of Magic, XCOM kadar derin ve bağımlılık yaratabilici olması gerekir. Bir noktadan başka bir noktaya en hızlı şekilde ulaşmak bir süre sonra anlamsız geliyor ve benim yaptığım gibi usta açık Porsche'unuzla en sağ şeritten saatte 60-80 km hızla ortamın tadını çıkarmaya başlıyorsunuz. Arada bir arkadaşın kornaya basanları da yolun dışına, hatta becerebirsiz uçurumdan aşağıya itverin. Yolunuz açık, gözünüz yukarıda olsun (Blackbird geçebilir)

Blackbird



ben sana, var mı böyle. Abi Sinan gitti dergiyi ancak sen kurtarırsın, yazıyor şunu da" demek (Bu sayı da M&M 8 çıkıncas göremezseniz sevgili okuyucu, bilin ki tüm suç, bütün gün Porche süren bu adama aittir. Cem) oyunun başarısı ortada demektir. Belki de yeni bir araba almanın aynı donemedenk geldiği için araba kıymayan

kereye bindiği bir arabayı kullanırken, bir virajda dönerken aynı anda yavaşlamak için frene basıp g hızda spin atmanın ne demek olduğunu çok iyi göreceksiniz

Oyunun görsel gerçekliği ne de diyecek yok. Her bir Porsche modeli en ince ayrıntısına kadar gerçekçi bir şekilde modellenmiş, her arabanın kendine özgü bir 3D

### Grafikler

Grafik detayları en üst seviyede, bir bilgisayar oyununda görebileceğiniz en iyi grafikleri sunuyor.

### Ses ve Müzik

Her türlü efekt gerçekçi bir şekilde oyuna yansıtılmış, ne var ki motor gürültüsü ve motorların bir süre sonra sesleri ortadan kayboluyor.

### Oynanabilirlik

Sola, sağa, hızlan ve yavaşla, hepsi bu kadar, oynanabilirlik en üst düzeyde, bir de arkadan sürüş modu var.

### Atmosfer

Need for Speed ile gerçekçi ve alılabildiğine hız tutkusu, diğman olmanın gaza basabilme hissiyatı, hızın keyfi.

## LEVEL Notu

# 87

LEVELMANESİ

http://www.level.com.tr

MAYIS 2000





# MAJESTY: The Fantasy Kingdom Sim

Level tarafından geliştirilmiş gerçekçi bir kapitalist oyun. Söylendiği kadar iyi mi?

Yapım: Cyberlore Studios

Dağıtım: Microprose

Tür: RTS

Web: www.microprose.com

Oyun dünyası yine bir değişim sürecine girdi. Yakasık 4-5 yıl önce başlayan bir turya ile RTS, FPS gibi bugün çok iyi bildiğimiz oyun türlerinin standartları belirlenmişti. Yine ilk üç sene önceki bir 3D furiyası ile de Tomb Raider tarzı aksiyon oyunları katıldı aramıza. Ancak bu değişimlerin zaman içinde oyun türlerinin birleşmeye başladığına da denk olduk. Hatta bu oyunla ilgili o masa da örnek vermek açısından değinmek gerekirse, 3D RTSlerin oynanış zorluğundan herkesin sıkıya geçti. Çünkü hatırlarsınız, Neysse de 3D'gimiz gibi, zaman içinde oyun türleri içine düşen bir karışım, sansimiz var ki, bazı zamanlarda güzel aranımları da çıkartabiliyor karşımıza.

Oyun türlerinin karışımının soy ve bir düşünelim. Ya da bunu yapabilmek için önce kabaca hangi oyun türlerinin mevcut olduğunu bir sayalım. RTS, FPS, 3D Aksiyon (aynı zamanda 3rd Person), Strateji Tabanlı Strateji, Simülasyon, FRP, RPG, Adventure vs. Şimdi de bu türlerin hangilerinin birbirleriyle karışmasında durduğunda güzel bir oyun ortaya çıkabileceğini düşünelim (ki bunu zaten bizden önce yapmış oyun yapımcıları da bir sürü örnekleri bulabiliyoruz). FPS Adventure (akıma oyun simgesi med ama şimdi var biliyoruz), 3D RTS (son zamanlardaki RTSlerden her hangisi birisi), Simülasyon RTS (Battle Zone



veya Heavy Gear serileri meseleler), FPS FRP, FPS RPG (Daggerfall, M&M8, Ultima Ascension vs.), 3D Adventure (Gabriel Knight, Phantom Menace vs.)

## Hayat bir bilmedicidir

Son zamanlarda ortaya çıkan oyunlardan, firmaların yeni bir tür denemeye başladığına tanıklı oluyoruz. RTS RPG, RTS FPS karışımı olan bu oyunlara aslında kısaca RPS (Role Playing Strategy) denilebilir. Hemen tarımın edebileceğiniz gibi RTSlerin kaynak yönetimi ve RPG'lerin karakter yönetimi

inin birleştiği bu oyunlara RTSlerin içine düştüğü "kaynak toplama asker üretme" bayrağı mevası kayırla" almazından çıkabileceği umut ediyor. Ve şimdi bir tane



örneği buluyoruz, örneğin de böyle olacağını inanıyorum ki elimize geçene tarım örnekleri de bu sayımızı destekler gibi görünüyor.

Orjinal Intertoy tarafından üretilen, Microprose'ün Majesty'si de RPS'lerin fena sayılmayacak bir başlangıç yapıyor gibi görünüyor.

Majesty her şeyden önce oynanış tarzı ile dikkat çeken bir oyun. Beşiköce biraz konusundan bahsetmem lazım. Genç bir Kral olarak yönetmeye başladığınız ülkenizin değişik bölgelerinde bir bir türlü bea ortaya çıkıyor. Ve görevin zorluğu halkınızın mutlu etmesi için söz konusu bölgeye (ya da görevde) el atıp vaziyeti berkelemek durumuna getirmeye çalışıyor

sunuluz.

Arka planı, denetimi paragrafının başında girip yaptığımız konuya geri dönelim. Oyunun oynanış alıştırmaları RTS'lerden farklı. Aslında çok farklı. A sims RTSlerde bir görevi başlatıldığında bir asker kaynağı toplar ve denetimi gibi asker birim üretirdiniz. Sonra ürettiğiniz birimleri grupları halinde veya tek tek secip "sen oraya git, sen buraya git, sen şu yerde dur, gelene gelene göz kırk ol, sen de git şu düşman ana ussine bir ates aç bakalım ne kadar gücün varmış" derseniz bir şeyin de arsa burada olacak. Dönünce alırsınız "ken ken kehl" şeklinde emirler verirsiniz. Ve daha da kötü, her emir eksiksiz yerine getiren robot elemanların z bu dedğiniz hemen yapar.

Oysa Majesty'de bir görevi başladığınızda kalenin etrafındaki halkınıza sardırarak bir çeşit seytani yaratıcı veya düşman uslerini yok etmek için kuracağınız yöntem yukarıda bahsettiğimiz klasik RTS anlayışından son derece farklı. Bir kral olarak, yapmanız istediğiniz iş için bir fiyat belirleyip bir ödül koyuyorsunuz ve etraftaki askerlerinizi, kanlı manaları z bu ödülü alabilmek





Çin sağıda sola koşuşturulup duruyorlar. Haritada bir bölgeyi kesfetmek istediğinizde oraya gidip çift tık ayarak bir "explore" bayrağı dikip, sağıda ç kan menüden o iş için ne kadar ödül koyacağınızı belirliyorsunuz. Kısa süre sonra o ödülü almak isteyen kahramanların zin oraya doğru, bir yarışa başladığını görüyorsunuz ki, onlar yarışırken harita da açılmış oluyor. Veya sağıda solda dolaşıp elemanlarınızın saldıran bir düşmanın üstüne çift tık ayıp bir ödül belirliyorsunuz ve kısa bir süre sonra krallığınızdaki bütün ödül avcısı savaşçılar bu zavaının peşine düşüyorlar. Spotta da dediğimiz gibi, bu oyun herhalde bugüne kadar yapılmış en kapitalist oyun. Çünkü, parası neyse veriyorum, bana derhal bu işi yapın şeklinde eğlenceli bir mantığı var. Hatta, bir işi daha önce yaptırmak istediğinizde, ödülünü arttırmamız gerektiğini de görüyorsunuz. Diyorum ya kapitalizmin kuralları sonuna kadar işliyor bu oyunda.

## Aşk, kocaman bir yalandır

Elbette oyunun bir de kaynak yönetimi kısmı var ki, bu sistemi sevdiğimi de söylemeliyim. Gerçek bir krallıkta olduğu gibi, siz onu üretmekle bunu üretmekle, şunu toplamak afaan uğraşmı yorsunuz, halkınız siz için gerekli üretimi yapıyor ve para kazanıyor. Size düşen sadece vergi toplamak ki, vergi tans idararınız devamlı dolasıp kapı kapı krallık atacaklarını tans edıyorlar. Dolayısıyla bu oyundaki kaynağınızın sanar ve onlar da siz basarlı bir yönetim sergileyip koruyabildiğiniz z surece çoğaltmaya devam edıyorlar.

Oyundaki binalar üç farklı ka



tegoriye ayırmış durumda. Lütiye, gılda (esnaf ve sanatkarlar Odası) ve temple. Lütiye türündeki binalarda genellikle bir şeyler üretilmekte ve bu ürünler oyundaki kahramanlar tarafından satın alınarak kullanılmaktadır. Mesele Blacksm'te de yeni silahlar araştırıp geliştireb lirsiniz ve üretmek geçitğinizde artık kanımanlarınız kazandığınız paralarla gidip yeni silahlar alabilirler kendilerine

Guild ve temple sınındaki binalar ise kahramanların yetiştiği özel binalar. Warriors, Wizards, Rangers gibi tperi ancak bu binalardan elde edebilirsiniz. Kahramanların oyuna ilk girdiklerinde birind level, deneyimsiz bir savaşçı olmaları na rağmen eğer hayatta kalmayı başarırsanız başarılarınızı başardıkları her görevle biraz da

ha deneyim kazanıp sınıf atıyorlar ve etraftaki düşmanların kabuslarına girebiliyorlar. Ancak ne yazık ki, kahramanların veya etraftaki herhangi bir birimin üzerinde direkt kontrolünüz yok. Ya da ne yazık ki demek yer ne, ıyık demek daha doğru olur. Çünkü sonunda RTS'lerde karıştığımız, siz söylemedim hiçbir şey yapamayan sıkıcı birimlerden kurtulmuş oluyoruz böylece.

## Para Herşeydir

Oyun ne yazık ki sadece 800x600x16 bit modunda çalışabiliyor. Ama buna rağmen grafikleri son derece güzel ve canlı. Oyunun arabirimi ise son derece kolay ve kullanışlı. İnsanı sıkı, boğan, karmaşaya yol açan RTS'lerin yarattığı RTS fobisinden kurtulmanızı sağlayacak kadar kullanışlı nem de Dolayısıyla oynanış da zevkli ve süratli evci

Açıış introsuna özen gösterilmediği dikkat çekse de, oyun içindeki müzikler ve ses efektleri, görsel materyal, renkli pantalar, renkli ekranlar oyunun çekiciliğini artırıyor.

RTS sever ere almalarını tavsiye  
edeceğim bu oyun sayesinde  
FRP RPG hayranlarının da

sayısının artacağıın umanım. Gerçi fanatik FRP'ciler tatmin etmeyecek düzeyde olsa da oyundaki FRP RPG tadının sürükleyiciliği ve bir oyun için olması gerekli en önemli faktör, yan-  
gönlenceyi de koruklediği çok açık

lyi eğlenceler

**Com Sanci**





# SUPERBIKE 2000

Kaskınızı takmadan motosiklete binmenin tek yolu...

Yapım: EA Sports

Dağıtım: Aral İthalat

Tür: Motosiklet Yarışı

Web: www.easports.com

**M**erhaba pek sevdiğim ve sayın Level halkı. Bugünkü konuşmamıza hız ülkesinin en büyük temsilcilerinden biriyle başlıyoruz. Kendisi, uzun uğraşlar sonucunda diğerleri arasından sığınmay, başarmış, güzelliğinin onu dört bir aleme yayılmış sığınmaz, seksi mi seksi, tas gibi bir oyundur "Ekspresyonistlere göre hız denemelerinin epey sıkı ve acıdan içereni" adlı son katabında da belirttiği üzere, kateker üzerindeki hız hissi insanda bir takım yanlış, çığırılmaz ortaya çıkartmakla kalmayıp bir grup insanı çağırıyor da hızı manyağına çevirmiştir. Ve bayanlar bayanlar karşınızda bu konudaki uzmanlığı göz kamaştırıyor. Anlı Superbike2000

## "İhtiyacınız olan kudret

Bilmem farkında mısınız, ama yarış oyunları konusunda epey bereketli aylar içerisindeyiz. Her ay stisnasız en az bir ya da iki yarış oyunu bilgisayarları ziyaret ediyor. Ve yine dikkat ettiniz mi, ama çok saçma eski araba yarışlarının devamı namında Need for Speed, Test Drive vs. j. firmalar yeni bir araba yarış serisi yaratma nişine girmek istemiyorlar ve



farklı arayışlara giriyorlar. Böylece ortaya ya şöpar araba yarışları (Beetle Crazy Cup) ya da motosiklet yarışları çıkıyor. Bunlar arasından ise bazıları var ki, grafikleri dudak uçuklatıyor, ayrıntı seviyesi çene düşürüyor, atmosferi kim zaman göz dolduruyor. İşte

bu "bazı oyunlar"ın piyasadaki son temsilcisi okuyorsunuz şüphesiz. EA Sports yine yaptığı yapacağını ve bilgisayarınızın üç başı samkılı iş emci hızınızı katlayıp dağıtacak deliler gibi bir motor oyunu hazırladı.

Superbike2000 çok fazla başı olamamış EA Sports'un bir önceki yarış oyunu Superbike World Championship'in geliştirilmiş, düzeltilmiş, daha bıcı bıcı olmuş halı. Bir önceki versiyonuna göre SB2000'de daha ayrıntılı istatistikler, bisikletler, sürücüler, takımlar, 99 yılının pistleri, yeni internet oyun sistemi, split screen oynama seçeneği, yarışlardan hemen önce pisti ayrıntılı gösterme ve yeni bir yarış yorumcusu var. Oyunun en önemli özelliklerinden bir tanesi Superbike World Championship lisansına sahip olması. Bu da hiç bir pistin, motosikletin veya yarışçının naya olmadiği anlamına geli-

yor. Oyunda göreceğiniz her öğe legal ve gerçeğin nı tipiksinin aynı. 99 şampiyonasında olan 13 pistin hepsi, 6 büyük motosiklet üreticisinin bebekleri (Aprilia, Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki, Yamaha) teknolojisi, hantekesi ve 20 dünyaca ünlü sürücü (süana kadar üç kere şampiyon olmuş Carl Fogarty dahil) seçilecekler hız arasında sizi bekliyor.

Oyuna girdiğinizde üç tip yarışımkanın z olacak. Quick Race, Single Race ve Championship. Quick Race'de sürücü ve motorlar sizin için seçilir, diğerlerinde ise kendi ayarların yapıldıktan sonra oyuna geçersiniz. Ancak yarışa sonuncu sıradan başlamak istemiyorsanız önce qua-

lity modda oynayıp pisti en kısa sürede bitirmeye çalışmalısınız. Diğer sürücüler ne kadar zamanında bitirdiği gozonune alınarak kaçınılacağı belirlenir. Ama yok, daha ilk oynayıta başları olamam, ben en iyisi paşpaşa en arkaya geçeyim dererseniz, pisti tanımanız için de bir free practice seçeneği olacaktır. Hoş tabiri tüm bu yarış olaylarına geçmeden ayarlayabileceğiniz bir dolu seçeneğiniz var, ki bunlar oyunu büyük ölçüde değiştiriyorlar. Bunların başında tüm yarış oyunlarındaki olan tür sayısı, araç sayısı, CPU'nun sürüş yeteneği, otomatik vites seçeneği ve hava koşulları (güneşli, bulutlu ve yağmurlu) var. Gelelim çoğu oyunda olmayan ve oyunun zorluk seviyesini uçun kat kolaylaştırıp zorlaştırabileceğiniz opsiyonlara. Üç level hızlandırıcı yardımıyla, üç level frenleyici yardımıyla, ekstra frenleme gücü, oto-





matik frenleme seçeneği ve otomatik sürücü kontrolü yardımcı. Bunun hepsinin açık olmasıyla hepsinin kapalı olması arasında dağlar gibi fark var, ve hepsi açırken neredeyse hiç düşmüyor. Hepsini kapalıyken de yani en gerçekçi modda yoldan pek kalkmıyorsunuz. Mesela frenleyici yardımcısı uzakta viraj gördüğünde motoru yavaşlatırken, otomatik sürücü kontrolü yardımcıyı kapatırsanız adamınızın ağırlığının dengesini ayarlamamız gerekiyor. Ote yandan tüm yardımların açık olması demek, yarışta iyi bir derece yapacağınız anlamına gelmiyor. Bana kıs bazı yarışlar onları kapamadan iyi bir dereceyle bitirmeyeceksiniz bile.

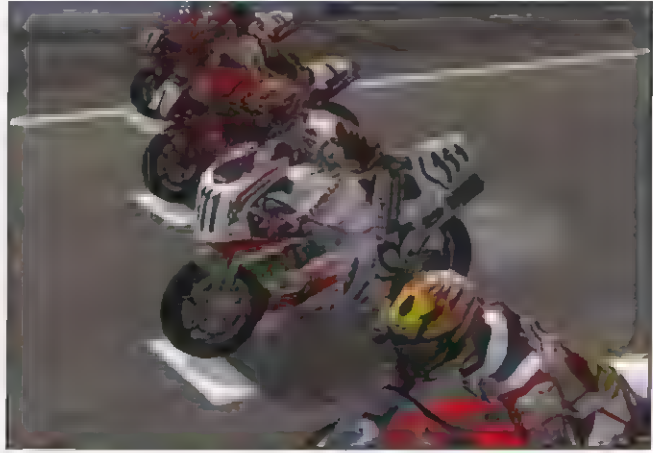
Bu ayarlamaların yanında, motor tutkunları ve bu konuda bilgili olanlar için çok daha teknik ayarlamalar da var. Direksiyonun geometrisi, süspansiyonları, vitesler ve lastik ayarları bunlardan birkaç. Unutulmaması gereken noktası ki bu ayarların pstein pstein değişeceği ve doğru bir şekilde kullanılsa en azından sürücünün yeteneği kadar önemli olduğu. Ama her baygının haricinde de değil yani, bunlardan kendine özgü bir araç yapabilmek.

Oyunumuz ayar seçenekleri bunla da bitmiyor. Simd oyunun bir bilgisayar oyunu mu yoksa iki boyutlu düzlemde gerçek bir yarış mı olacağına karar vereceksiniz. Yani diğer bir deyişle ful çarpışma, motorun ve diğer parçaların zarar görmesi, yarış başlangıcı kura ve dskalifi-

ye olma seçenekleriyle oynayacaksınız.

### motorunuzdan pompalanan benzinde mevcuttur"

Tüm çılgınlıca ayarların kapalı olduğu bir modda oyun çok daha basit kavranabilen bir arcade edonuşurken, gerçek oyuncular ve motor sesleriyle yatıp, eğsoz sesleriyle uyanan manyaklar için de tam bir simülasyon canavarı olacaktır. Ama bunun bana, böyle bir modda oynamak, hele ki bilgisayarın sürüş yeteneğini de arttırdıysanız çok ama çok zor. Sakın qaza gelip benim yaptığım gibi oyuna hepsi açık bir şekilde



sorabilirsiniz. Anlatıyorum çünkü, her düştü aynı sahneyi defalarca görmek çok can sıkıcı. Özellikle

madığı kadar etkileyici. Neredeyse bambaşka oyunlar oynadığını hissettiren oyun içi ayarlar ve aynı makineden iki kişinin oynamasını sağlayan split-screen özellikleri çok çok iyi. Ama bazı yerlerde kontrolün zorlaşması ve bazı hareketlere alışmanız zaman alabiliyor. Seslerde biraz hayal kırıklığına uğratıyor ama onun haricinde profesyonel bir motor yarışında (bakın yarış diyorum çünkü motorsikletle yapılan yarışlar) hareketler de var, ve bir motor oyununda aklınıza gelecek her öğe olmalı, bekleyeceğiniz her şey var. Makinesi kuvvetli olanları ve motor yarış tutkunlarını gerçek bir şöen bekliyor.

Gökhan & Batu



başamayın!

Sürüş yardımcılarını kapalı oluncasüsmeniz kaçınılmaz olacaktır. Attığınız takarının boyutuna ve çarpışmanın şiddetine göre aracınız uçup gidecek uzaklara bir yer konacaktır. Tabi sürücünüz de hemen kalkıp otomatik olarak motora koşacak onu kaldırıp tekrar üzerine binecektir. Şimdi niye bunu anlatıyorum diye

le motorunuz çok uzağa fırlarsa adanınız araca koşurana kadar size iki kere tur bindiriyor arı. Hoş, tabii bu sırada diğer araçlar size ve motorunuza da çarpabilirler tabii ki, o zaman işler iyice kaşış zincirleme kazalar faan oluyor. Aslında bunlar gerçekçilik katmış ve bir yere kadar güzel olmuş, ama bir saatten sonra da bayabiliyor. Ote yandan aracınız bu düşmeler sonucunda zarar alsa da ne motor sesinde ne de görünüşünde her hangi bir değişiklik olmuyor, an ayacağınız çok dengesiz bir gerçekçilik sistem (aşında ayrınıtı be ki bunlar, ama ayrınıtı ar değil midir hepimizin derinlerden istediği, güzel için ilk sırt, şeytanın saklandığı).

Superbike2000 genel olarak süper bir oyun. Grafiklerinin muhteşemliği ve detay seviyesi, hiç bir motosiklet oyununda ol-

Alternatif

GP 500

### Grafikler

Makinenizi kaldırdığı sürece ve tüm detay seviyeleri açarsanız olabileceğinin en iyisi, harikulade, neycazı venci, etkileyici.

### Ses ve Müzik

Müzikler bir motor oyununda ne kadar önemliyse, müzik uzamında da o kadar uğramışlar. Ses efektleri ise fena değil.

### Oynanabilirlik

O kadar çok çeşitli zorluk seviyelerini ayarlayabiliyorsunuz ki, bir çömez de profesyonel de tad alabilir.

### Atmosfer

Atmosfer açıklığı olağanüstü değil. Süperbike tutkunları için hazırlanmış bir gerçekçilik harması.

## LEVEL Notu

89

Bir simülasyonu simülede almak, bir motor yarışını almak, bir yarışçı olmak, bir yarışçı bir yarışçı olmak.

Maksimum: Pentium 233, 64 MB bellek, 100 MB sabit disk, 12 Hzli CDROM, 64 MB ekran kartı.

Önerilen: Pentium 333, 128 MB bellek, 300 MB sabit disk, 24 Hzli CDROM, 64 MB ekran kartı.

Multiplayer: Internet/Local Area Network. Grafik Destegi: hardware.







Sanatsal bir olaydır. Akimiz seyrimizle çatışmaya imkân veriyor. On yargılarımızla

### NEREDE KALMIŞTIK?

Hikâyemize geri dönelim biraz. Adamımız havuç kafalı Dave

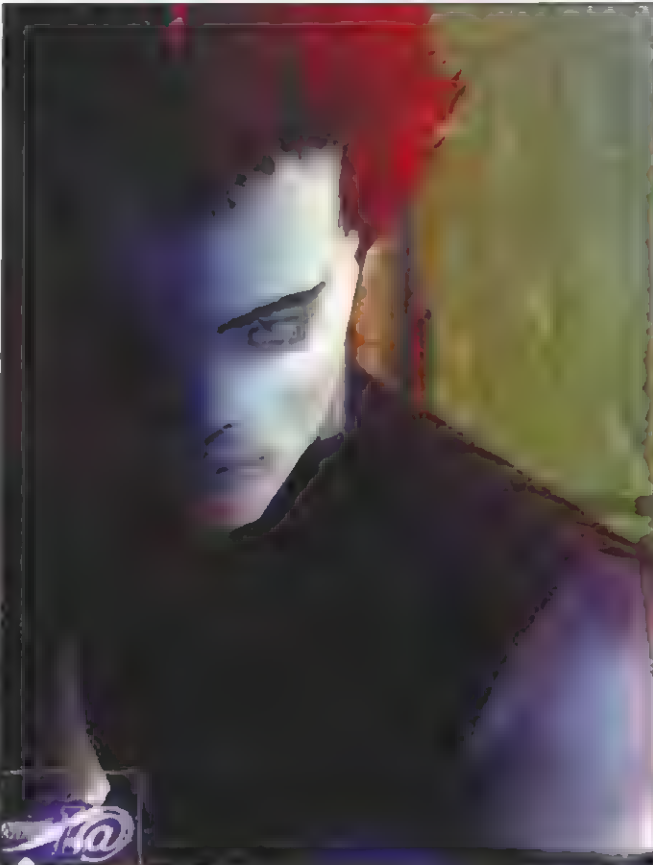
ceksiniz. Zaten evde tıpine yara sız biçimde azına kadar zombilerle doludur ve havuç kafalı adamımız Dave ile onun ikinci kişiliği seytar Deva bu evin sınırlarını coşkunlukla zombilerle savaşmak zorunda kalacak



bir gece bir ihbar alır ve aklına mazın cinayetlerin işlendiği söyleneni bir eve baskın düzenler. Ama ev öyle bir evdir ki, evi yaptıranlar günün birinde maddi sıkıntıya düşerse evi korku filmi için set olarak kiralar. Yolumuzu bu lütuza diye yaptırılmışlardır. Sanık. Görünce siz de bana hak vere-

tir. Tabii madalyonun diğer yüzü de tüm bu olan bitenin peşinizdeki bir kameraman tarafından. Anında ekran karşısındaki sevgili seyircilere ulaştırıyor olmasıdır.

Tv şovunu yöneten Jack T. Ripper'in oyun boyunca o kameraya geçin, şu açıdan görüntü alıyorum, bunu kaçırmayın gibi



sozler sarf ettiğini arada da siz gaza getirmek ve seyirciler coşturmak için şov yaptığını göreceksiniz. Bir zombiyi kafasından tek vuruşla yere yıktığınızda seyircilerin ister ki çılgınlıklarını duyacaksınız, zombinin geberisinin yavaş çekimi ekrana yansımaları seyredeceksiniz. Bir tuzağa düşüğünüzde yine seyircilerin korku dolu çılgınlıkları ve Jack'in tempoyu arttıran yorumlarının duyacak kameramanların tuzağa ikili çekimleri ve ekrana yansıyan görüntüleri seyredeceksiniz.

Aone'in The Dark serisinin yaratıcısı Hubert Chardeau (HLBirrı Sadööö) tarafından dizayn edilen oyunda Aone in The Dark serisinden de bir şeyler bulacaksınız. Oyunda karşılaşacağınız ell ayrı çeşit yaratık var ve bunların herbirinin ayrı bir saldırı taktiği var. Neyseki oyunda başlatırken kullandığınız Magnum a ilerleyen aşamalarda 6 yeni silah ve 8 pis sıkıç güce eklenecek.

Oyunun ilginç ve güzel yanının bir Tv şovu havasında yaşanıyor olmasıdır. Kaynakları diğeri yazmıştık. E bette hareketlerinizi ekrana yansıtmak için devamlı peşinizde koşan bir de kameraman olacak. Doğrusu, bu kameraman arın butun işinin gücünü sadece çekim yapmak oduğuna düşünürsünüz çünkü bazen zombiler sizi bırakıp onlara da saldırıyorlar ama kameraman arın bir adım bile geri gitmediğini görünce kar-

sılarda saygıyla eğmeyi düşünabiliyorsunuz. Çatışmalar da sadece kendiniz değil kameramanınız da korumayı unutmayın.

Etraf karanlık ve ten kellerle dolu. Havuç kafalı kahramanımız se canı yayında zombi avlıyor. Aslında diğer oyunlardan daha fazla saçma değil ama daha oynanır oduğu kesin. Ufak tefek hataları ni görmezden gelmeyi başarabilirseniz kendinizi atmosferde kaptırmak çok kolay olacaktır.

Cem Şancı

### Grafikler

Aone in The Dark serisinin yaratıcısı Hubert Chardeau (HLBirrı Sadööö) tarafından dizayn edilen oyunda Aone in The Dark serisinden de bir şeyler bulacaksınız. Oyunda karşılaşacağınız ell ayrı çeşit yaratık var ve bunların herbirinin ayrı bir saldırı taktiği var. Neyseki oyunda başlatırken kullandığınız Magnum a ilerleyen aşamalarda 6 yeni silah ve 8 pis sıkıç güce eklenecek.

### Ses ve Müzik

Oyunun ilginç ve güzel yanının bir Tv şovu havasında yaşanıyor olmasıdır. Kaynakları diğeri yazmıştık. E bette hareketlerinizi ekrana yansıtmak için devamlı peşinizde koşan bir de kameraman olacak. Doğrusu, bu kameraman arın butun işinin gücünü sadece çekim yapmak oduğuna düşünürsünüz çünkü bazen zombiler sizi bırakıp onlara da saldırıyorlar ama kameraman arın bir adım bile geri gitmediğini görünce kar-

### Oynanabilirlik

Aone in The Dark serisinin yaratıcısı Hubert Chardeau (HLBirrı Sadööö) tarafından dizayn edilen oyunda Aone in The Dark serisinden de bir şeyler bulacaksınız. Oyunda karşılaşacağınız ell ayrı çeşit yaratık var ve bunların herbirinin ayrı bir saldırı taktiği var. Neyseki oyunda başlatırken kullandığınız Magnum a ilerleyen aşamalarda 6 yeni silah ve 8 pis sıkıç güce eklenecek.

### Atmosfer

Oyunun ilginç ve güzel yanının bir Tv şovu havasında yaşanıyor olmasıdır. Kaynakları diğeri yazmıştık. E bette hareketlerinizi ekrana yansıtmak için devamlı peşinizde koşan bir de kameraman olacak. Doğrusu, bu kameraman arın butun işinin gücünü sadece çekim yapmak oduğuna düşünürsünüz çünkü bazen zombiler sizi bırakıp onlara da saldırıyorlar ama kameraman arın bir adım bile geri gitmediğini görünce kar-

LEVEL KARNESİ

## LEVEL Notu

Aone in The Dark serisinin yaratıcısı Hubert Chardeau (HLBirrı Sadööö) tarafından dizayn edilen oyunda Aone in The Dark serisinden de bir şeyler bulacaksınız. Oyunda karşılaşacağınız ell ayrı çeşit yaratık var ve bunların herbirinin ayrı bir saldırı taktiği var. Neyseki oyunda başlatırken kullandığınız Magnum a ilerleyen aşamalarda 6 yeni silah ve 8 pis sıkıç güce eklenecek.

Minimum: 100 MB RAM, 100 MB RAM

Özellikler: 100 MB RAM, 100 MB RAM

3D Destekli: Var

Multiplayer: Var

Ekran: 30 inç

70



# BEETLE CRAZYCUP

Tüm zamanların en vahşi, çılgın ve eğlenceli oyununa hoşgeldiniz.

Yapım: Xpiral

Dağıtım: Infogames

Tür: vosvos yarışı

Web: www.xpiral.com

**6** 011 yıllarda hatırlanmış hatırlar. Emin olun CEM, "Savaşın Sesi" sloganları dört bir yanda yankılanırken, hippiler basarında çiçekleri taşıyarak birbirlerini boyuyorlar. Kenarda kosedeki saklanmış küçük ufak minni minnacık dostlar, vosvoslar tüm renkleri ve eğlenceleriyle ortamı şenlendiriyorlardı. O zamanların kaplumbağası 68 lerin ekoluydu ve emnimim ki o bir hippie 32 yıl sonra o ana kadar gördüğüm tüm vosvoslardan daha çok aracı monitor karşısında hiç ayak basmadığı yerlerde çılgınca sürebileceğini dediği hayaliyet mek, aklının ucundan bile geçiremezdi.

## halk arabası, halkın arabası

Oyunun yapımcısı Xpiral'den vosvos manyağı bir grup profesyonel bilgisayar oyunu program aydınları. 2 yıl gibi bir sürede yapabildiğini en iyisini yapmışlar ve gerçek bir beetle çılgınlığı hazırlamışlar. Çılgınlık dıyorum, çünkü diğer tüm yarışlardan farklı bir oyundan bahsediyorum şu an. Nye mi? Çünkü bu oyunun inanılmaz çekicilik özelliği var. Birincisi oyunun bir ruhu olması. Renklerden müzikle seslerden menülere, arabalara, demolara kadar hepsi inanılmaz bir uyum içinde ve oyun gerçekten sanki yaşıyor. İkincisi de oyunun şöpar bir ruhu olması. Oyun, 68 kuşağının eğlencesi ve çılgın ha-



vasından yene nasibi alınmış. Boyece tam anımla eğlence bir oyun oynuyorsunuz, hatta oyun sizi alıp yutuyor, derinliklerinde bir yerinde kaybediyor bile diyebiliriz.

Tamamıyla boyunca beetle'nin bir türü versiyonuyla bir türü yarışları yapılmıştır. Motorları hergün sokakta gördüklerimizden epey farklı ama kıyafetleri aynı. Çocuk kıyafetinde sevimli ama bir o kadar da güçlü beetle'lerdir bunlar. İşte bu oyunda da 5 farklı kategoride 40'dan fazla pistte (4 tane de bonus) ve 50'den fazla birbirinden kral kaplumbağayla yarışacaksınız. İşte oyunun en zevkli yanlarından bir tanesi farklı kategoriler (Speed, Cross, Buggy, Monster ve Jump). Bunlardan Speed bildiğimiz normal yarış oyunu. Aslında Cross ve

Buggy'nin de Speed'ten bir farkı yok ama hepsinde ortamı ve yarışacağınız arabalar değişiyor. Ya-

yor. Yani hem hız hem kontrol isteyen, pek de kolay olmayan bir bölüm bu. Kategorilerin en ilginç olanı Jump'da ise adından anlaşılacağı üzere aya uşmaya çalışın kelaynakları canlandırmaya çalışıyorsunuz. Aracın zırt arkasına taktığınız özel Nitro Boost'lerle (hani aynısından Gececece Dönüş 3'te de vardı trenlere yerleştirmişti Dr. Brown, hatırladınız mı?) hız alıp rampadan en uzaklara sıçramaya çalışıyorsunuz ve bence çok zevkli bir bölüm.

Oyuna başladığınızda karşınıza sizin bir demodan sonra sizin bir menü gelecektir. Buradan yarışabileceğiniz dört tür mod var. Quick Race hepinizin bildiği gibi tıklatayla oynanır. Oynatıcıya her



Speed'teki yollar düz asfalt ve çok fazla dönemeçli değil; Cross'taki ise tamamen toprak, engebeli ve çok keskin virajlı (arazi yarış anı ayacağınız), Buggy'de ise deniz kenarının yanında, dört tekerlekli kuvvet var arabalara yarışıyorsunuz. Mons-

ter ise bu yüzden daha farklı. Bu modda oynarken herhangi bir arabayı geçmek yerine size verilen belli bir sürede bir sürü engelle dolmuş bir pist bir meniz lazım. İşin acıklı tarafı bu engellere her geçtiğinizde sürenizden düşüyor.

ayardan kurtaran bir seçenek (hos zatı oyunda pek bir ayar da yok ama). Championship'te üç ayrı şampiyonada mücadele ediyorsunuz. Her şampiyona da kendinizin Speed, Cross ve Buggy'den oluşan bölümleri icra etmeniz ve birinci şampiyonayı bir-









# TZAR The Burden Of the Crow

Warcraft'ın sonra pek çok oyun fanteziyle RTS'yi birleştirmeye çalıştı ama...

Yapım: Haemimont

Dağıtım: Talonsoft

Tür: Real Time Strateji

Web: [www.haemimont.com](http://www.haemimont.com)

**Ç**alışmanın ve üretmenin hayatımızın amacı oldu. Junio düşünmeye başladı. "Nereye kadar?" ve "Neden?"lerle dolu bu soruların varoluşçuluga kadar da girmeye başladılar. Bazen herseyi bırakıp kaçmak istesem de, kaçmanın da insanı bir yerden sonra sıkacağını biliyor olmam beni olduğum yerde kapıp kaderimle savaşmaya zorladı. Ve bazen de hiç beklemediğim oyunlar hayatta bulamadığım cevaplar bana verdiklerinde şaşırıp kalırm ama aslında çok da yadırganacak bir şey değildi. Bu çünku oyunlar da birer sanat eseridir ve onları yapanlar da insanlardır. Dolayısıyla aradığınız bir sorunun cevabını bir oyunun içinde bulmak aslında çok da fark yoktur.

Bunları düşünmeme neden olan Tzar ise Warcraft gibi fantezi dünyası ile Real Time Stratejiyi birleştiren ilginç bir yapım.

## Sana Büyü Sanatının İnceliklerini Öğreticem Keğirge

Half Life'i benzer oyunların arasından çekip çıkartan konuyu sunuş tarzının benzerini uyuklayan Tzar'da bir yandan RTS bir yandan hafif RPG olaylarına girerken içine girdiğiniz oyunun konusunu da yine oyunun motoru ile nazıranım ve oyunun belirli noktalarında kontrolü sizden alarak araya giren küçük animasyonlarla öğretiyorunuz. Bu uygulamanın her zaman hayranı olmusumdur. Zaten sırf daha oyunun başında düşmanların koyunuzu basmasıyla gelişen olayların devamını merak ettiğim için oynadığım söylersem ilk bölümü, belki oyunun sürükleyiciliği hakkında biraz fikir verebilmiş olurum. Elbette pek çok oyunun kıyışe bulacağı, o en başının ve dedesinin intikamını almak için bir ustanın yanında mænalarayan genç bir liderin öyküsü yine pek çoğunuzun sürükleyici gelmeyebilir ancak oyunun diğer RTS'leri kopya etmeyişi bile ovquye değer bir özel çii olarak karşı-

mıza çıkıyor. Hakını da yemeyelim.

Oyuna başladığınızda kendinhalinde sağda solda dolaşıp koyun işleri ile uğraşan mütevazı kahramanımız "koş hemen arkadaşın gör seni arıyor acele" diyorlar ve ilk görevinize böylece dalıveriyorsunuz ama işin güzel yanı tüm bunları olurken oyun durmuyor, ara ekranlar gelmiyor, siz oyuna devam ederken görevleriniz gelip size bildiriyor. Bu şeki-

de 25 görev geçiyorsunuz ve işin güzel yanı sanki bir adventure veya RPC oynarmışçasına oyunda kesimler veya görevden görev geçerken yaşanan kopukluklarla karşılaşmıyorsunuz.

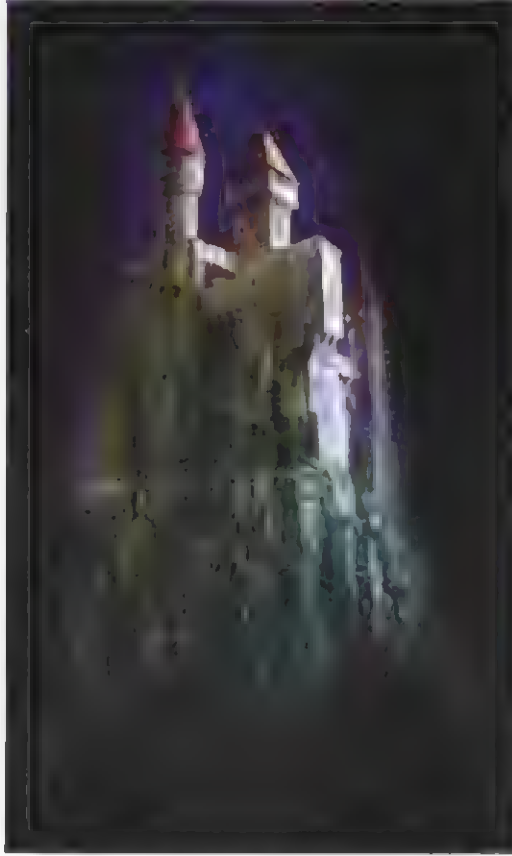
## Araştırma-Geliştirme-Kaynak Yönetimi

Bir RTS'nin başarılı olabilmesi için oyunda araştırmanın da önemli rol oynadığını kabul etmek lazım. Starcraft oynarken

eminim farketmişsinizdir. Doğru araştırma anı yapmadığınızda istediğiniz birimleri üretilmediğini görebilir, üretebildiğiniz birimlerin daha güçlü veya dayanıklı olabilmeleri için de yine araştırma yapmanız gerekiyordu. Tzar'da da buna benzer bir araştırma sistemi ile yeni birimlere, yeni büyülere, yeni binalara ulaşabiliyorsunuz.

Kaynak yönetimi konusunda ise RTS'lerin devrim sayılabilecek bir yenilikle karşılaştığımızı söylemek yanlış olmaz. Kaynak yönetimi konusunda Age of Empires hatırlatan oyunda yiyecek, taş, altın ve odun topluyorsunuz ve ihtiyaçlarınızı karşılıyorsunuz ama işin güzel yanı artık onlarca şeyinizin hangisiyle gendiğini kontrol etmek için ekranın bir ucundan diğeriye koşup durmuyorsunuz. Artık bir iş bitirip boş kalan koyunların fena şekilde pismanlık ve suçluluk duyguları ile kıvranıyorlar ve etraflarında buldukları en iyi işe dalıveriyorlar. Bu lafın kısası Tzar'da iş olmadık için bekleyen işsiz güçsüz işlerle karşılaşmayacaksınız demektir. Bu sistemin benzeri AoE'de de vardı ancak o oyunda sadece boş duran işçiler görevliyordunuz ve uygun işlere atılırdınız. Yani yine bir savaşın ortasında "koyu geri donup adamlarınıza" seni onları yap sen şunu yap sen de boş boş oturma şu işe ilgilen hadi eee" demek zorunda kalıyordunuz. Kısacası, Tzar, tembellik yaparak başanınızla baltayı "ta'ınım maaş mı yatanım aşşşaaa" mantığındaki RTS işçileri psikolojisine son noktayı koymuş görünüyor.

Bu arada araştırma geliştirme de geridönem ve diğeri kama dikkat. Çünkü oyunun özünü araştırma geliştirme oluşturuyor. Eğer yeterince önem vermezseniz bu olaya, savaşın en kritik noktasında bir Dragon Summon edebilirsiniz safanıza ve dağıtırınız düşman cılıyavrular gibi. Tabi dragona gelen kadar, iskelet savaşçılar, hayaletler, norma askerler gibi bin bir çeşit üniteyi de kontrolünüz altına alabilirsiniz. Ama dediğim gibi, araştırmaya biraz dikkat lütfen.







# COMMAND & CONQUER : Tiberian Sun Firestorm

Beklenen oyunun beklenmeyen görev paketi

Yapım: Westwood

Tür: RTS

Web: www.westwood.com

**T**iberian Sun Westwood'un insanları bir kaç yıl süründürdükten sonra büyük iddialara piyasaya sürdüğü bir çok sevgili oyunu. Ama bir şeyler ters gitti olmalıydı ki, bu kadar büyük vaatlere ve reklamlara rağmen oyun piyasaya çıktktan sonra bile, Internet cafelerinde hala Starcraft oynanıyordu! Bastıra bittim, güzel grafikler, sağlam müzikler ve oyunun uzun bir geçmişe sahip olması bir istenebilir veremem, yeterli patlamayı yapmıyordu. Hal böyleyken biraz daha fazlasını yapmaları gerektiğini farkederek sevgili Westwood, daha oyunu piyasaya yeni çıkartmışken ilk extensionsi Firestorm'u duyurdu. Ve şimdi firtına gibi PC lerimizde Firestorm eserecek ama sanırım bir kez daha kısa ve etkisiz bir firtına olacak bu...

## Tiberian Helvası

Oyunumuz Tiberian Sun, bırakalım yerden devam ediyor Kane'in ölmesinden sonra Brotherhood of NOD bölünmüş ve GDI karşısında epey zor bir duruma düşmüştür. Kane'in ikinci Tiberium savaşı sırasında çok önemli bir rol oynayan super bir güç sayar. CABAL kapanmış ve NOD güç manyağ generaller arasında paylaşılacak üzere kadehine bırakılmıştır. Bu sırada Kane'in Kahire'deki gizli tapınağı GDI bilin adamları tarafından çok sık bir ince emeyi alınmıştır, çünkü bekledi NOD'ardan çok daha önemli bir düşman durduracak bir güç bu tapındaki bir artifact'e bağlıdır. Gittikçe daha



tehlikeli bir hale gelen bu düşman ise Tiberium'un ta kendisi GDI

Tiberium dünyaya ilk kez bir meteordan düşmüştü ve kısa sürede verdiği inanılmaz enerjiyle çok değerli olmuştur. Ustelik dünyaya sadece bir meteorluk rezerve mahkum değildi, çünkü bu çarpıcı madde hızla yayılıyordu ve kim ne kadar çok kontrol ederse dünyaya üzerindeki kadar söz sahibi oluyordu. Ancak gülin diğer bu sefer epey sertti, kısa bir sürede olup dğince çok çeri süyen Tiberium artık canlı olan herşeye zarar veriri hale gelmişti. Tiberium'a bir süre temasta bulunan insanlar mutasyon geçirmeye ve garip yaratıklara dönüşmeye başlıyordu. Bunu farkederek GDI en kısa sürede bu bereketli zehri durdurmanın yolunu aramaya

başladı. Bu yüzden Kane'in gizli üssüdeki Tacitus adlı uzaydan gelen ve Tiberium'un kökenini ve mantığını açıklamayı sağlayacak çok bir artifact'ten geçiyordu.

Oyuna tam olarak buradan başlıyorsunuz. 9'u GDI, 9'u NOD olmak üzere tam 18 görev boyunca amacınız GDI'yanız, önce bu artifact'i bulmak, daha sonra da Kane'in zamanını birinde kurduğuşu super bilgisayarla, CABAL'a uğrasmak. Ama eğer NOD'sanız, önce hiç bir şeyden habersiz CABAL'ı çağıracaksınız, sonra bir bilgisayarın başkaldırmasını izleyecek ve kendi yarattığınız bir makineye karşı savaşacaksınız. Ve her ne olursanız o aynı finalle oyunu bitireceksiniz. (Bu arada finalde de, dünyadaki tüm RTS'lerde o masınıstedik ama daha hiç göremediğim bir bölüm sonu canavar" nihayet Firestorm'da var. Bu dev robotla karşı size vereceğim yegane taktik, hava saldırısı, çünkü karadan yenme gibi bir şansınız pek yok.) Eğer GDI'yanız son istasyonı ele geçirmeden hemen önce 12 tane Orca Bomber yapıp için için emin olun, sonra da harita açılır açılmaz yol alın ve endişelenmeyin havaya en uzak bir lazer bile sıkırmıyor. Öte yandan direk üssünüze gelmek isteyenlerden karadan bir kaç yem sunarak helikopterinizin gücünü tekrar bombala

masını almasına sağlayacak zaman kazanın.

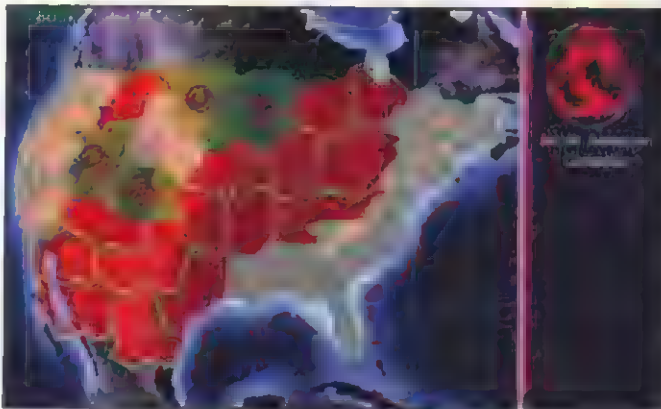
## Tiberian Pirasası

Oyunda herkesin merak ettiği ve belki de oyunu almanızı sağlayacak tek şey olan yeni birliklere geçicek. buyurun yakından inceleyelim biraz.

### GDI birlikleri:

- **Mobile EMP Cannon:** Han Tiberian Sun'da elektromanyetik sabit bir cannon vardı da, patlatığınız yerdeki mekanik tür teler dönüp kalırdı, bir süre ne hareket edebilirler ne de ateş edebilirlerdi ya. İşte o cannon'un hareketli portatif halı bu mobile EMP. Olasturduğu elektromanyetik alanı yarıcağı daha küçük ama hareket etmes sayesinde bu silah sadece savunma amacıyla değil de, saldırı niyeti de kullanabilirsiniz. Bir süre sonra, kendikendinde de şarj edecektir.

- **Juggernaut:** İşte GDI'nin yeni super uzak menzilli kara saldırı silahı. Titan'a çok benzer bir yapıya var ve hareket halindeyken ateşleyemiyorsunuz. İstedığınız yere getirdiğinizde üzerine basarak yere yerleşip namusları gökyüzüne yöneltilmesini sağlayabiliyorsunuz. Böylece epey uzağa atılları mısırla ateş edebilir. Zayıf noktaları Yavaş, dayanıksız ve ateş gücü yetersiz. Kısacası tek







avanta, menzili (benke en iy ta  
raf, gözünüzden kaçan) üstün an  
ar olduğunda, uzaklaştıkça b  
e on ara ates edip, ates sesi se  
yosinde sizi uyarmas. (Bu yüzden  
üstünde bir kâ tane koyun)

▪ **Mobile War Factory:** Çok pahalı ve çok yavaş. Ama çok etkili. İstedikğiniz yerde bir fabrikanız olabilir ve düşmanın üssüne yakın bir yerde nızca küçük orduların kurup saldırabilirsiniz... (Ama çok gereksiz! Çünkü ne yakın bir stratejisi düşmanın ilk saldırısının karşılayabilecek bir savunma kurup sonra da biraz kuvvetlenip zorlamadan yok etme. Her böyle ekstra faktörler gerek yok. Rakip üssüne yakın bir yerde ordular kurmak, daha çok müttefikler için yararlıdır değil bir faktör.)

■ **Limpet Drone:** Oyunun en gine dizayn edilmiş birliklerinden bir tanesi. Bu küçük nesneyi iste-  
diğiniz zaman yer altına gömün-  
mez bir şekilde gömebiliyorsunuz.  
Uzerlerinden bir dustman tir-  
gi gectiginde ise ona yapışıyor.  
Boyere hem o birliğı super ya-  
vaslatıyor hem de o birliğı ve  
onun gördüğü her şey dömen-  
iz sağlıyor. Bir tür ayaklı radar öz-  
lüğü olan bir şey, fog of war özelliği  
de içeriyor. Bu asaletken kurtu-

manın tek yolu ise 'repar bay' den geçiyor

**NOD birlikleri:**

■ **Fist of Nod**: Mob e War Factory'nin Nod'ardaki versiyonu. Eğer bir stealth generatöre kul anırsanız, yapabileceğiniz şeyler var. Siz düşünün artık (dana çok multiplayer'da tabii).

- **Limpet Drone:** Yukarıdaki nin tipiksinin aynı sınıfa benzemini birer bir keşif

- **Mobile Stealth Generator**  
Hareket eden bir görünmez alan yaratır. Mantıklı ve dikkatli kullanıldığında çok etkili olabilir. Unutmayın, hareket eden bir alanın hareket edenlere etkisi olmaması ve gelişmesi için güçlü bir temel olması gerektirir.

■ **Reaper:** Nodların en güçlü yeni birliği. Diğer bir deyişle orumcek bir cakkarı üzerine, Tıp num yüzünden mutasyon geç miş ve bir savaş makinesi ne deniştir. Bu insan beden i. Attı g öze ağ sayesinde belli bir alan daki tüm insanları bir süre etkisiz hale getiriyor. Cluster miss'leri sayesinde de her türlü zırhı kara ve hava aracının kırıcı ruysu da bilyor

Hos, tum bun ar n yarınca b .

yeni bir kler (en azından GDI'da) hiç bir hayatı ro dıymıyor. Hala Orca Bomberlar yapınca oyun bıtıyor ve h a dıstrıbutör'ler en y kara s a hı Yeni bir kler o ka dır da üstün oze lıker tasımıyor

muzik er, efektler, demo ar heps aynı (demolar farklı tabii, stil aynı). Kısacası aynı hamam aynı tas. Eğer RTS'lerle aranız yoksa almanıza da hiç gerek yok. Ama Tibetan Sun oynadysanız ve sevdiyseniz...

Gökhan &amp; Batu



şakıcası, ama yine de kullanılması zevkli. Bunların dışında bir de yeni Tiberian yaratığı var. Dev bir uçan deniz anası. Zehirli Tiberian gazları puskurtması dışında yapılarak da her türlü kara birliğine fazlasıyla zarar verebiliyor, en kısa zamanda temizlemeye bakın. Yeni birlikleri aynı zamanda bir de GDA'nı geliştirilmiş bazı birlikler var. Bunlardan Jump Jet Infantry'nin yeni radar şifreler sayesinde, hem daha hızlı, çörebiliyor hem görürmez birlikleri fark edebiliyor hem de daha hızlı hareket edebiliyor. Deployable Sensor Array, görürmez birlikleri yanında Limpet Drone'lar da gormenizi sağlıyor. Son olarak EMP Pulse Cannon'un geliştirilmiş ve elektromanyetik saldırılarını Limpet Drone'lar patlatması sağlanmış.

## Tiberian Karpuzu

Turn birinin dışında multiple yerde eşeğin olduğu an yeni bir seçenek var. World of Domination. Bu modda oyuncu oynarken, dünyanın heresinde oynadığınız ve hangi tarafı oynadığınız kaydediliyor. Bir kerede oynanan tüm oyunlarda hangi tarafı seçen oyuncu far daha çok kazandıysa o bölge o tarafın oluyor. (Aslında epey basit düşünülmuş bir sistem)

Daha baska da oyunda pek  
buyuk bir degisiklik yok. grafikler



## Star Craft Brood Wars

## Grafikler

7. Berian Sun la aynı. Bir RTS için çok iyi!  
Ama küçük missetlerle uğraşmak bir müddet sonra gözü yoruyor

## Ses ve Müzik

Tiberian Sun'la aynı Normalin üstü, ama inanılmaz da değil Electronic Arts müzik konusunda her zaman titizdir.

## Oynanabilirlik

Arabirim çok kolay, zorluk seviyesi de ortalı RTS'cilere çok basit gelecektir. Herşey rağmen oyun kendini oynattırıyor.

## Atmosfer

Güzel, ama yapay romanın kesinlikle daha iyi olmalı: İsim Videocila desteklenen hikaye atmosferin en önemli parçası

**LEVEL Notu**

Benerinin ilk kitabı aslında gittikçe yavaş  
ama Tibetan Sun Hayranlarını bir süre

78



# F1 2000

Formula 1 Oyunlarının yeni kan. Bu sefer kayda değer bir oyun var elinizde...

Yapım: [www.easports.com](http://www.easports.com)

Dağıtım: [www.aral.com.tr](http://www.aral.com.tr)

Bilgi İçin: [www.easportsf1.com](http://www.easportsf1.com)

**F**ormula 1 2000 sezonu nun başlaması ile beraber bu türdeki oyunlar da birer birer raflardaki yerlerini almaya başadılar. Sezonun dördüncü yarışını göre Silverstone Grand Prix'nin görsekise ceğisi bu günlerde neredeyse Formula yarışlarından sıkılacak duruma gelmişken Electronic Arts'ın bu düşünceyi mi ve ligim başka bir yöne kaydirdi. Geçtiğimiz kış ayda neredeyse bilgisayar karışındaki yaşantımın çok büyük bir kısmını aldılar. F1 99 ve daha sonrasında da Grand Prix World'ki bu oyun gerçekten çok hoşuma gitti. Artık sıkılmaya başlamışlardık. Üzünde F1 2000 ve EA Sports'ın yarışlarının bu türde bir kültürün anda yerlere yeniden içi giren gözlerle bakmamı sağladı.

Adından da anlaşılabilir ceğisi Formula 1 2000 sezonunu baz alan oyun Office'ın masası neredeniyse de 2000 sezonunu tüm yenilikleri ve tüm isimlerle beraber sunuyor. Yani oyunda Jaguar, BMW, Williams F1, BAR, Honda gibi Formula 1'e bu seride katılan yeni takımı ve motorları takımların sponsorları, kıyafetleri ve şampiyonlukları ve tabiri cazip takımlardaki en son değışiklikleri bulabilirsiniz. Bu sayede oyuncuya gerçek Formula 1 sezonuna paralel olarak oynayabileceği bir mekan sunuluyor. 98 Dünya Kupası başladığında bir televizyon kanalı günü maçları

oyunmadan önce yine EA Sports'un bir oyunu olan Road To The World Cup oynatarak maçları simüle etmeye çalışıyor ve daha sonra da iste Zane sağıda kale içine gelen ortaya kafa vurarak Hristos'un ilk golünü alacak şekilde yorumlarla buluyorlardı. Bakarsanız bir TV kanalı da "iste Schumacher Start/Finish'de hızı içinde. Takim bu şekilde geçecek" şeklindeki yorumlar da bulabilirsiniz. Ne de olsa oyun sunduğu kamera açıları sayesinde istenilen bir görüntüyü verebiliyor ve hatta kendi yorumlarını koyunaya gerek dayamazlarsa televizyon şunu cusu'um Rosenthal'in yarış öncesi ve sonrası sunumlarını kulan-



toplam 23 kamera kullanmış ki bu sayede yarışın hiçbir anını ka-

den yapılandırılmış ve tek tek modeller misal. Her parkurun kendine ait özellikleri göz önünde bulundurularak bunların çoğunlukla herçende oynansa da etkileşimi sağlamış. Aslında gerçek hayatta bir çok yarışta helikopter gözetim kullanılır ama dağın ilk defa bir yarış oyununda da top mizde uçan bir helikopter görülebiliyoruz. Ayrıca görüntü ayarlarını çoklukla detaylı ve keskin olmasa sayesinde kuvvetli bir sisteminiz veya ekran kartınız olması dahi oyunu daha hızlı oynatabilir. Çok şekilde duzentli yapılabilir. Burada da ayarların tümü aktif veya pasif olarak bir dercede olduğu zaman özellikle çok sayıda arabanın aynı anda görüntülenmesi gerektiğinde rumarda oyunun oldukça yavaşladığını söyleyebiliriz. Zaten F1 2000 PC versiyonu so rumunda James Hawkins bir röportajında nirmine P200'de bile çalışabilen oyunu maksimum hızda oynayabilmek için AMD Atlon 750 veya dengi bir işlemcinin gerekli olduğunu özellikle vurguluyor. Bunu da belirtmeden söyleyelim. Oyunun maksimum grafik özellikleri ile oynamak kesinlikle çok zevkli. Zaten söz konusu yavaşlama sadece yarışın başlangıcında da gerçekleşiyor. Daha sonra gencideki mücadeleler meydana geldiğinde oyun normal temposunda devam edebiliyor. Bunun haricinde zaten diğer bu yarışla de-



birer. Oyunda kokpit aracılığıyla görüşünüz ve kendinizin ayağı diktan sonra saklayabileceğiniz

ermadan en güzel görüntüyü elde etmek mümkün.

## Formula 1 aslında teknoloji savaşidir!

Oyuna bas adığınız zaman dikkatinizi çekecek ilk şey özellikle neredeyse mükemmeler görünen parkurlar ve araçlar sayesinde performanslı olduğunu ve sizi beklediğinden fazla memnun edeceğinizi ilk sinyali veren Enjine olacaktır. Oyunda kullanılan gerçek zamanlı göğeler, dinamik kaymalar, çakıl, duman ve toz efektleri ile de oyunun daha gerçekçi bir hava kazanması sağlanmış. 2000 sezonunda kullanılan tüm parkurlar fotorealistik olarak yeni-







vam edilecek olursa kavyedeki üst sayı dışısını kullanarak yarış esnasında tek tusa basarak (kaçar, köprüler, panolar gibi) cesitli nesneler ekrandan kaldırılmasını sağlayabilirsiniz.

### Milyonlarca Dolarlık Araçlar Yarışıyor

Oyundaki arabalar orijinal yarış araçlarına bağlı kalınarak görünüm, prototip, kasko, özel boya ve süretiler ile her biri için

200 poligon (takımın modele bağlı olarak) kullanılarak tasarlanmıştır. Özellikle yavaşlama, hızlanma ve dönüşler gibi arabanın vitesinin değiştiği durumlarda edger kokpit içi görünüm kullanılır yorsa bu değişimin şoför ve araba üzerindeki etkisi en iyi şekilde gözlemleniyor. Yapılan se mukemmel sonucu kazandıran detaylardır. İşte bu araç modelleri ne kadar tina yapılmış olsa arda ayrı isinan fren diskleri, sürütünme sonucunda ortaya çıkan kıvılcıklar ve tabiri arabadameydana gelen gerçek hasarlar sayesinde yarışlar çok daha heyecanlı hale getirmiş. Yarışlara rastgele araç ayarları kullanarak

girmek olmaz. Oyun çok geniş ve sonuca etki edebilecek ayar seçenekleri sunuyor. Bu sayede gerçek bir F1 pilotu gibi parkurarda yapacağınız test sürüşleri sonrasında aracınızın ayarlarını kendi sürüş stiliniz ve parkura göre maksimum performans elde edebilecek seviye düzenleyebilirsiniz. Bunu için ister yarış muhendisinizden yardım alabilir isterseniz deneme yanılma yöntemini kullanarak maksimum sonuca ulaşabilirsiniz. Son olarak basit bir yol daha mevcut. Edger İnternet bağlantınız varsa küçük bir araştırma sonrasında elde edebileceğiniz her parkura özel ayarları da kullanabilirsiniz. Bu ayarlar konusundaki tavsiyem minimum kanat ayarlarını yüklemeniz, yarışacağınız tur sayısına bağlı olarak az ya da çok benzin kullanmanız ve özellikle yedinci vites aralığını düşük tutmanız yönündedir olacaktır.

Oyunun yapay zekası ve zorluk derecesi EA Sports'un kalitesini bir kez daha gözler önüne seriyor. Pilotlar düz bir çizgi üzerinde belirli sınırlar çerçevesinde hareket etmek yerine karşılaştıkları

nesneye göre düşünüyor ve tepkiler gösteriyorlar. Mesela 185 m'liz bir bariyere yaklaşırken ilk olarak onu geçebilmek için uygun hız düşüyorlar ve daha sonra hareketi gerçekleştiriyorlar. Tabiri ki sizden bağımsız olarak meydana gelen kazalar da oyuna heyecan katan bir baskın unsur. Mesela Monaco'da yarışırken bir anda ortalık kar sebiliyor veya normal yolunuzda giderken sağa sola parketmiş (17) araçlar ve ya ortalığa dağılmış otomat, lastik ve buna benzer aksamlar ise karşı aşmanız mümkün. Ne kadar çok rakip olursanız şansınız o kadar yüksecektir. Burada karşınıza çıkan bir diğer nokta da sürücü özellikleri olacaktır. James Hawkins bu konuda şunları söylüyor "Sürücü modellemesi gerçekten çok zor. Ge-

tarafından yönetilen araçların sayısı (Test Day) başlama pozisyonunu (Quick Race ve yarış uzunluğu) formasyon turu (Quick Race Grand Prix ve Championship) gibi özel ayarlar da kullanarak yarış istediğiniz zorluk derecesine getirebilirsiniz. Bunun haricinde yarışırken size yardımcı olacak direksiyon yardımı, kayma önleyici fren noktası yardımı gibi toplam 10 sınırlı F1 tuşlarını kullanarak yarış esnasında açıp kapatabilirsiniz. Tabiri ki oyunun kaderini belirleyecek olan bilgisayar tarafından yönetilen sürücülerin zeka gücünü % 70 ile 120 arasında değiştirebilir ve kendinize en uygun rakipleri yaratabilirsiniz. Tabiri ki EA'nın kalitesini konuşturduğu bir diğer nokta da oyunda uygulanan fizik kuralları. Özellikle spin atarken veya meydana gelen ka-



lecekte bu konu üzerinde daha derin çalışma aramız olacaktır. Ama mesela bir sürücünün normalde dönüşlere daha erken girmesinden onun Jean Alesi olduğunu fark edebilirsiniz. Pilotların yarış içerisinde gösterecekleri basarı ise direkt olarak agresiflikleri ile bağlantılı. Single Player yarışlarda rakipleriniz Yapay Zeka bir performans dağılımına göre belirlenecektir. Bu da sürücünün yarış içerisinde dönüşlerdeki hakimiyeti, hızı ve geçme çabalarını etkileyecektir.

Bunun haricinde oyunun zorluk derecesi için bir diğer etken de Test Day, Quick Race, Grand Prix ve Championship yarışlarında uygulanacak olan kurallardır. Mesela bayrak kurallarının aktif olması, araçların eşit olması, lastik aşınımı, mekanik arızalar, yakıt kullanımı derece endirmesi gibi ortak ayarlar haricinde birçoğu sayar

za arda kullanılan fizik motorunun ne kadar iyi olduğunu görebilir ve edger Force Feedback direksiyonunuz varsa hissedebilirsiniz de.

Oyunda kullanılan ses efektlerinin çok kaliteli olmasına rağmen beni rahatsız eden tek şey özellikle garajdayken Audio modunda devamlı olarak geçen araçların seslerinin çalınması oldu. Tabiri ki müzikler konusunda da EA her zaman yaptığı gibi çok iyi bir Soundtrack ortaya çıkarmış.

### Sıra geldi arabaya kullanmaya...

Oyuna başlarken kendi sürücü profilinizi oluşturabilirsiniz. Oluşturduğunuz profile ait tüm istatistikler (parkurlara göre en iyi sıralama ve yarış zamanları) tutulacak ve daha sonra istenirse bu bilgilere ana menü üzerindeki





### Alternatif Official Formula 1 Racing

simdiden uzun bir serinin başlangıcını müjdelemiş durumda. Bu bağlamda F1 2000 her pikseliyle bir hayranın beklentilerini karşılayacak bir yarış oyunudur. Bu oyunun EA Sports tarafından geliştirildiği ve EA Sports tarafından piyasaya çıkarıldığı biliniyor. EA Sports, bu oyunla Formula 1 yarışlarının heyecanını ve hızını oyun dünyasına taşıyor. Oyunun grafikleri, ses efektleri ve kontrol mekanizmaları, Formula 1 yarışlarının gerçekliğini yansıtmaya çalışıyor. Oyunun, EA Sports tarafından geliştirildiği ve EA Sports tarafından piyasaya çıkarıldığı biliniyor. EA Sports, bu oyunla Formula 1 yarışlarının heyecanını ve hızını oyun dünyasına taşıyor. Oyunun grafikleri, ses efektleri ve kontrol mekanizmaları, Formula 1 yarışlarının gerçekliğini yansıtmaya çalışıyor.

oyunun profilini simgesi üzerinden görüntülenebilir. Seçtiğiniz karakteri seçmek ve tabii ki en ayarları yapmak için ilk olarak Test Day yarış modunu kullanabilirsiniz. Eğer direkt olarak yarış oynamak isterseniz Quick Race ve Grand Prix modlarını kullanabilirsiniz. Tabii ki son olarak da şampiyona modunda yarışarak kendi sezo-

nunuzu oluşturabilirsiniz. F1 2000 sezonu simüle edebilirsiniz. Championship modunda F1 2000 sezonu yarış takvimi bizzat alınmıştır. Yarış haftaları, deneme sürüşleri, sıralama turları, ısınma turları ve yarış olmak üzere 10 aşamalı bir yapıda. Her yarışta bir hafta sonunda maksimum performansı elde edebilmek için özellikle deneme sürüşlerinden maksimum derecede faydalanmaya çalışın. Bu sayede hem kendi arabanızı tanıyıp gerekli gördüğünüz ayarları yapabilir hem de rakip takımın kabin basıncına göz önünde bulundurarak kendinize bir yarış stratejisi belirleyebilirsiniz.

Her zaman bilgisayara karşı oynayacak değilsiniz ya. F1 2000'i isterseniz Internet üzerinden bir isterseniz kendi ağınızdaki bir isterseniz oynayabilirsiniz. Oyun sunduğu 22 kişilik Multiplayer fonksiyonunu kullanarak gerçek yarış deneyimini yaşatabilirsiniz. Multiplayer yarış modunun da kendine haz kuralları var. Örneğin Maxima hız telafisi (Speed Compensation) seçeneğini aktif hale getirerek yarış bitene kadar güncellenen olan yarışmacıların performanslarının artırılmasını sağlayabilir veya win oranını (Data Rate) düşürerek yarışın çok daha hızlı olmasını sağlayabilirsiniz. Tabii ki de bilgisayar tarafından



Widescreen ekranı için sayısının belirlenmesi gerekmektedir.

Official Formula 1 yarışları 2003 yılına kadar alan EA Sports

detaylı bir şekilde her bir yarışın sonuçları hakkında bilgi edinebilirsiniz.

Phantom

#### LEVEL KARNESİ

##### Grafikler

Özellikle maksimum ayarlar kullanıldığında elde edilen görüntüye söyleyebilecek bir şey yok. Keskinlikte daha hızlı bir sistem...

##### Ses ve Müzik

Strateji ve yarış ses efektleri, yarışın rastgele kullandığı geçiş sesleri rahatsız edici değildir.

##### Oynanabilirlik

Meredeyse tamamen size bağlı olan AI seviyesi ve kolay ulaşılabilir sürüşler ile öğrenilebilir denemeye ulaşılabilir.

##### Atmosfer

Hızlı ve grafik motoru, ses ve force feedback direksiyon ile birleştiğinde heyecan verici bir yarış deneyimi çıkarabilir.

#### 90 LEVEL Notu

Official Formula 1 yarışları EA Sports tarafından geliştirildiği ve EA Sports tarafından piyasaya çıkarıldığı biliniyor. EA Sports, bu oyunla Formula 1 yarışlarının heyecanını ve hızını oyun dünyasına taşıyor. Oyunun grafikleri, ses efektleri ve kontrol mekanizmaları, Formula 1 yarışlarının gerçekliğini yansıtmaya çalışıyor.

Minimum: Pentium 933 MHz, 64 MB RAM, 10 MB Harddisk

Özellikler: Pentium 933 MHz, 64 MB RAM, 10 MB Harddisk

Özellikler: Pentium 933 MHz, 64 MB RAM, 10 MB Harddisk

Özellikler: Pentium 933 MHz, 64 MB RAM, 10 MB Harddisk

Özellikler: Pentium 933 MHz, 64 MB RAM, 10 MB Harddisk







# INVICTUS: In the Shadow of Olympus

Hepsi bu muydu?

Öretici: Quicksilver Software

Yayıncı: Interplay

Tür: RTS/RPG

Web: www.interplay.com



**S**ık sık rastlanan bir olaya tekrar şahit oluyoruz. Hani bir oyunu uzun süre beklersiniz. Reklamı iyi yapılmıştır. Oyunun içeriği ve oynanışı size ağızınızı sulandıracak şekilde sunulur. Sonunda oyun elinize geçer. Ama oyunu kurduğunuzda tam bir hayal kırıklığına uğrarsınız. Hiç bir şey beklediğiniz gibi değildir. Ve oyun geldiği gibi tozlu raflara, diğer oyunlar arasında geri döner.

Invictus, piyasaya çıkmadan önce kulağa hoş geçiyordu. Kahramanlar, yaratıklar, karakterler, Yunan ve Roma Mitolojisi'nin tanrılarını kullanan gerçek zamanlı ve bazı yerlerde RPG unsurlarını barındıran bir strateji oyunu. Fakat...

## Yine mi aynı terane?

Oyun konusunu mitolojiden alıyor. Konu başta etkileyici gibi geliyor. Yani tanrıların (bu oyunda Poseidon ve Athena) epik çatışması hoş bir konu. Fakat konu yenilikten çok uzak. Slenmiş. Kahramanlar orda burda saldırı adamını doğrayıp experience alıyorlar. Böylece güçler giderek artıyor ve boğumlar geçiliyor. Boğumların genelde bir bazen iki amacı var. Amaç genelde sık sık bir şekilde boğumdeki belli sayıda ki adamı bulup yoketmek.

Saldırı ve savunma gerçek zamanlı geçiyor ve çok yenilik barındırmıyor. Kahraman ve diğer savaşçılarla birlikte 20 unitelik parti kontrol edebiliyorsunuz. Kahramanlar partinin birer üyeleri. Her kahramanın mitolojide bir tarihi ve oyunda bir özelliği var. Bunları iyi zıllık, büyü, güç gibi özellikler. Oyunun RPG'ye kaçan tarafı burada kendini gösteriyor. Her unitenin sağlığı, vuruş gücü gibi kabiliyetleri önceden belli ve giderek artıyor. Kahramanlar 20 diğer savaşçılar 5 seviyeye kadar tri-

manabiliyor. Savaşçılar saldırı savunma ve sağlık/hız kategorilerinde seviye atlıyorlar.

Büyüler de çok yaratıcı değil. Büyüler kullanabilmek için mana yerine "god point" denilen bir kavram kullanılmış. Büyüler için bundan gerektiği kadar ödemek gerekiyor. Büyüler dengelessiz tasarlanmış. Bir büyüyü gerçek zamanlı bir savaş ortamında yapmak faciaya sebep olabiliyor. Çünkü büyülerin çoğu bütün savaş alanını içine alan bir etkiye sahip. Ayrıca bu sırada belli bir mesafe ve zamana ihtiyaç yok ki bu da dengeyi altüst ediyor. Hantanın bir köşesinden sağ am bir ünite ile diğer uçta savaşan birini puanlarınız e verdiği ölçüde iyi eşitrebilirsiniz.

Oyunun diğer bir parçası ise



konuya alakalı, belli bir özelliği beraberinde getiren veya kullanıldığında belli şeyleri sağlayan eşyalar. Fakat eşyaların bu tür benzer diğer oyunlardakilerden tek farkı isimleri. Çünkü bunlar klasik sağlık sağlayan, hızı, saldırıyı arttıran kırsır ve eşyalardan ileri gidemiyor.



## Tozlu rafların tozunu kaldırmayın

Teknolojik açıdan oyun daha çok eski bir oyunu hatırlatıyor. 640x480 çözünürlükteki grafikler zamanın diğer 3D hızlandırıcı gerektiren oyunlarına yaklaşıyor bile. Fakat yine de oyun sanki 3D motor kullanıyormuşçasına haritayı çevirmeye yakınlaşıp uzak aşmaya olanak tanıyor. Yapay zekasının oldukça düşük tasarlanmış olması oynanabilirlikten çok şey alıp götürüyor. Örneğin savaş sırasında düşman unitelerinden birini öldürünce uniteler diğer düşmana geçmek yerine oylece ortada bakıp duruyorlar.

Oyunu tek kurtaran şeylerin sesler olduğunu söylemek isterdim fakat müzik atmosfere uygun olsa da sesler alakasız kalıyor. Şöyle ki, mitolojik çağda bir savaşçı "Haydi Rock'n Roll yapalım" diye bağırıyor.

Oynanabilirlik açısından hiç bir şeye sahip olmayan Invictus, yenilik getirmediği gibi eskiyi bile taklit edememiş. Oyun sanki çok acele çıkmış gibi birçok şey eksik kalmış. Muhtemelen bu Warcraft III'e yaratılmaya çalışılan "Role Playing Strategy" türünün daha oturumamasından kaynaklanıyor.

Onur



**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**  
Rakip ve kendi birlikler kadar iyi değil. Çoğu öğe zayıf ve yavaş. Birlikler iyi değil. Sana uyulmuyor.

**Ses ve Müzik**  
Müzik atmosferi iyi değil. Sesler zayıf ve yavaş. Birlikler iyi değil. Sana uyulmuyor.

**Oynanabilirlik**  
Tutucu ve birleştirici çok zayıf. Sana uyulmuyor. Kontroller zor.

**Atmosfer**  
Kısmi atmosfer. Tanrıların varlığı yavaş. Birlikler iyi değil. Sana uyulmuyor.

**40 LEVEL Notu**

**Yorumlar**

Yorumlar... (Yorumlar...)







# CHAMPIONSHIP MANAGER Season 99/00

Favori menajerlik serimiz kendisini tazeliyor

Yapım: Sports Interactive

Dağıtım: Activision

Türkiye Distribütörü: Ersan Games

Tür: Menajerlik

Web: www.eldosinteractive.co.uk



**U**zun zamanı yeni bir Futbol menajerlik oyunu görmüyoruz. Çok eskik bir tür o masına ve pek çok hayranı bulunmasına karşın bu türde devam eden sadece birkaç oyun sensı kaldı. Ben bunu hep Championship Manager a bağlamışmıdır. CM sensı en basından beri nem oyun kalitesi ve derinliği, nem de satışlar olarak o kadar başarılı oldu ki rakibinin piyasadak varlığı hep hezmette sonuçlandı.

Bugüne kadar CM ile yarılabilecek düzeydeki tek oyun FA Premier League Manager oldu.

CM'nin başarısını ardında yatan nedenlerden biri oyunun süratli ve güncel bir yitirmemesi. Oyundaki roster dedğimiz takım kadrolarının istes-kölye düzenlenebiliyor ve bu düzenlenmiş roster'lar koayca paylaşılabilir. İnternet'teki CM fan sitelerinden böyle düzenlenmiş dosyalar çeke-rek CM'nizi sürekli olarak güncel tutabilirsiniz. Ancak oyuncu arca hazırlanan bu roster'lar bir anında şaiber oduğundan Eldos her sene yeni bir add on paketı hazırlamayı ihmal etmiyor. Seasons 99/00 tek başına oynanabilir. Yani CM 3 sahibi olmayanlar da Seasons 99/00'u olarak oynayabilirler.

## Yenilikler?

Seasons 99/00'da CM 3'de bulunan 35.000'den fazla oyuncu ve teknik adamın son durumları güncellenirken bir yandan da sayılar artmış. Ancak tem olarak ne kadar artmış olduğunu bilmeyoruz çünkü oluyor saymaya niyetim yok. Bu yeni oyuncu ve takım aralarında büyük oranda MSN ligin eklenmesi ile olmuş. Artık size bir parça yabancı olan bu Amerikan liginle tanışabileceğiz. Ama MSN eklenirken UEFA ile arasındaki kural farklılıkları yüzünden bir parça Avrupa liginde adapte edilmiş. Çünkü MSN'de ki bazı kurallar CM 3 motoruna ters düşmüştür.

Aynı CM 2'yi çıkarılan Se-

asons 97/98 gibi Seasons 99/00'da güncellenen kadro ve takım arınıyan sıra genel baz gelismelere sahip. Oyundaki en önemli gelişme erden bir kuskusuz maç yorumları. CM'erin hepsinde o dıgu gibi Seasons 99/00'de de oyunun bütün heyecanlı maç yorumlarında yayılıyor. Kelime ve cümle hazinesi daha da gelişen yorumlar daha da y olmuş. Üst üste yanıp sonen yazılar sekündek yorumlar yeterince hızlı takip edebilirsiniz bir süre sonra radyodan maçı dinleme keyfini veriyor. Seasons 99/00 lıg maçlarının şifreli yayınları donnesinin ardından tekrar aştığımız radyo spikerlerinin çoğuna taş çıkıyor. Tabiri bunun için bir parça İngilizce şart. Zaten İngilizce den hiç anlamıyorsanız, en azından futbol terimlerine asna değilseniz her naniç bir menajerlik oyununu oynamaya şansınız yüksek değıl.

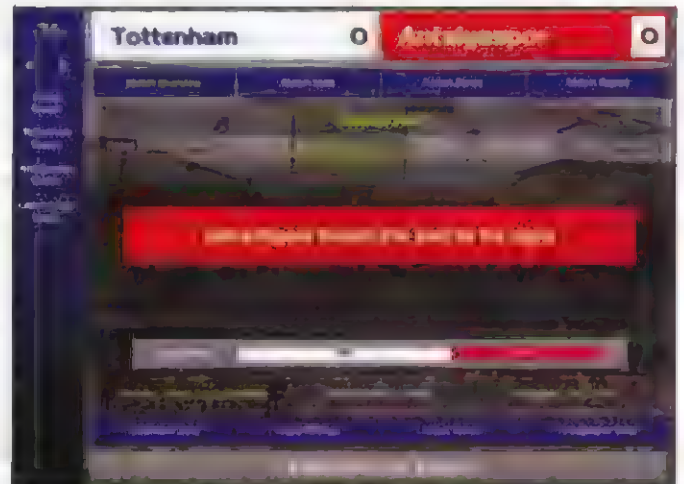
Seasons 99/00'daki diğer bir önemli değişiklik transferlerde yapılmış. Aslında bakarsanız bu konuda birden fazla gelişme var. Bunlardan birincisi transfer reddeden oyuncunun bunun sebebinin açıklaması. Yani verdığınız parayı beğenmedi, yoksa daha uzun bir kontrat mı istiyor, gürebiliyorsunuz. İkinci gelişme scout aralılgılı. Scoutlar transfer edilmek istenen bir futbolcuyu sürekli gözlemleyen, maçlarını izleyip onun hakkında rapor veren adamlar. Bunun için bir Türkçe isim varsa iki ama... Artık scout'larınızı belli bir kupa veya oyuncuyu takip



le yönlendirebilirsiniz. Zaten genç yetenek avına da çıkabiliyorsunuz. Tabii burada en çok şunuze yarayacak olan transfer etmeden önce oyuncuların yeterince takip edilmesi. Böylece takımınıza yararlı olup olmayacağı konusunda daha çok fikriniz olacaktır. Ancak bir oyuncuyu shortlistinize atıp scout'larınızı peşne saldınız mı, bir anda oyuncunun peşinde olduğunuzda dair söylentiler yayılıyor. Bu nem oyuncunun değeri ni yükseltiyor nem de daha scout'larınızın raporu gelmeden başka bir takım transferi gerçekleştirebiliyor.

Bunun dışında bir çok küçük ayar ama da var elbette ama nopsını ihsetmiyorsunuz. Sonuçta Seasons 99/00 sadece güncelleştirilmiş ve geliştirilmiş bir CM 3. Yani karşınızda yepyeni bir oyun yok. Ama Championship Manager serisinin insanı kendine bağlayan eden tüm özelliklerine sahip. Benim bu serinin fanıysanız Seasons 99/00'ı kaçırma-yın. Zaten gerçek CM fanlarının bunu çoktan yaptığını kuş-kum yok. Ayrıca CM 3'ü kaçırmış olmanız için de Seasons 99/00 o dıkça iyi bir fırsat. Ancak CM 3'ü alıp şöyle bir iki kez oynayıp bir kenara bıraktıysanız Seasons 99/00'e ihtiyacınız yok.

Tuğbek Ölek



**LEVEL KARNESİ**

**Grafikler**  
Şahane geri plan fotoğrafları, 3D grafiklere sahip tüm menajerlik oyunlarınıza şifalı bir dokunuş oldu.

**Ses ve Müzik**  
Maç sırasında tezahüratlar hoş. Bir süre sonra kulaklarınızda Erhan Törler'in sesini duymanın başlayabilirsiniz.

**Oynanabilirlik**  
Yeni gelmişler CM 3'ün sağlam yapısını biraz daha geliştirmiş. Transfer sistemi oldukça kullanışlı olmuş.

**Atmosfer**  
Hiç görmediğiniz maçlarda heyecandan yormazda duramazken hiç görmediğiniz oyuncuların çocuklarınız gibi sevdiğinizi hissedebilirsiniz.

**'93 LEVEL Notu**  
CM en iyi oyun olduğunu gördük. Ve Seasons 99/00 ile bir menajerlik oyunu daha.

**Materyaller**  
REHA: Her menajerlik oyununda olduğu gibi.

**Önemli**  
REHA: Zaten.

**Grafik detayları**  
Etiler: Yok.



# FOOTBALL WORLD MANAGER 2000

Ubi Soft menajerlik oyununun devamı ile hayal kırılgından fazlasını sunuyor.

Yapım: Caffelne Studios

Dağıtım: Ubi Soft

Türkiye Distribütörü: Odyssey Interactive

Tür: Menajerlik

Web: www.ubisoft.com

**B**u ay Champions p Menajer'in hatırına bir menajerlik oyunu incelemeye gönüllü olurken başma bir ikincisinin çıkacağını düşünmemiştim. Ama Odyssey Interactive bize Ubi Soft'un menajerlik oyunu Football World Manager 2000'in bir kopyasını yollama nezaketini gösterince incelemeyi seve ustume aldım.

## Arabaşlık atmamı unuttum

Asına bakarsanız FWM 2000 ilk elime aldığımında hakkında bir parça onyargım vardı. Çünkü oyunun bir önceki versyonu bol cırtı görüntüsünün altında oynanış, derinlik, gerçekçe uygunluk gibi temel konularda rakiplerinin tümünün gerisinde kalan başarısız bir denemeydi. Ancak oyunun karşma çıkan ilk ekranı beni gerçekten heyecanlandırdı. Çünkü oynayacağınız ve geriplanda yürütme istediğiniz çler seçtiğiniz ekran tam anlamıyla bir zenginlik göstergesi idi. Dünyanın dört bir yanından tam 71 öke seçilmek için karşmda duruyordu. Ve üstelik bunardan biride Türkiye idi. Hepimizin ay nışını yapacağını umduğum üzere Türkiye'yi seçtim ve geriplana İngiltere, Almanya ve İtalya çlerini yükettim. Takım seçme menüsünde heyecan ıyıcı doruğa çkti. Çünkü takımın arasında Göztepe duruyordu. Her zminin yapacağı gibi Göztepe'nin ismini seçip bu efsanevi takımın başına geçtim. Karşıya

kal arın kendilerini İzmir saymadı. varsayimini göz önünde tutarak bunu söylüyorum. Ancak sıra Sarı Kırmızı ekibin kadrosu ile yüzleşmeye gelince ruya tam anlamıyla bir kabusu donuştı. Göztepe'nin kadrosunda tek bir Türk bile yoktu. Üstelik oyuncu arının tümünün sim ve özellikleri uydurmaydı. Aldatılmış bir çocuk hissiyatı ile oyunu kapatıp yeni bir tane başlattım. Bu sefer son yıllarda gittikçe gözümde düşse de halen taraftar o duğumu dıda ettiğim Fenerbahçe'yi seçtim. Evet bu sefer özellikleri yanlış ve kadrosu bir ık halaya sahip de olsa karşmda Fenerbahçe vardı. Ve en azından oyun bana Fenerbahçe'nin yıllardır süredir düşen çizgisini sana dünyada da o sa tekrar yukse tip takım kupa lara boğma şansı veriyordu. İlk maçımı Beşiktaş ile ayarlayarak takımın y dengelenip denge lenmediğini görmek istedim. Doğal şartlarda başa baş bir mücadele bekliyordum. Ama karşmdaki sadece büyük bir hayal kırıklığı patlayan kocaman bir balonun yarattığı saskınlıktı. Çünkü Beşiktaş'ta da hiç Türk yoktu. Kimler ve özelliklerin tümü uydurmaydı. Asap bozukluğu için de tüm takımlar taramaya başladım. Maalesef sadece Fenerbahçe ve Gaiatasaray'ın kadroları Türklere uyuyordu. Onarın da özellikleri gerçekten oldukça uzaktı. Böylece Caffelne Studios'un nasıl olup da 71 ayrı ligin oluşturduğu ortaya çıkmıştı. İçin-

de Türkiye ligin bulunmamasına karşın Championship Menager'de bile Kaysenspor'un da dahil olduğu 78 türk takımını çok daha doğru olarak bulabilirsiniz.

Oyunu tekrar başlattım ve menajerlik oyunlarında alışık olduğum üzere Tottenham'in başına geçtim. Türk ligin bir yana bırakıp tamamen unuttuktan sonra Tottenham ile oyuna daha objektif bakabildim. FWM 2000 diğ erinden ayıran en önemli özellik grafiklerin ağırlıklı olması. Yani renge renk menüler, üzerine küçük küçük sevimli resimler işlenmiş düğmeler vs. Ancak tüm bu renk karmaşasının genişinde ku anışlı bir menu yapısının olduğunu söylemek zor. CM'nin menüleri ilk başta bundan çok daha karmaşık gözükabilir. Ancak alıştıktan sonra o menülerle aradığınızı bu mak sadece bir an meselesidir. FWM 2000 de ise aradığınızı bu mak için alt pence re ler ve menüler arasında dolaşp durmanız gerekiyor.

## Suçluyum

Maçı izlediğiniz 3D ekran ise bana Commodore günlerindeki Football Manager'ı hatırlattı. Bu oyunu pek çoğunuz hatırlayacaktır. 2D premature görüntüler e anılan maçta sadece önemli anları görebirdiniz ve hep aynı pozisyonlar dönüp durardı. Yani daha pozisyonun basından sonunu tahmin edebirdiniz. FWM 2000 içinde aynı şey geçerli. Maç ekranı görsel olarak hoşuma gitmediği gibi oyunun içinde neler olup bittiğini kimin nasıl oynadığına dair size hiçbir ipucu vermiyor. Yani bu görüntülere göre taktik kuramıyorsunuz. Üstelik tüm pozisyonları ezberlemek için birkaç maç yapmanız yeterli.

FWM 2000'nin CM'ye göre tek üstün özelliğinin yüklemesureleni gib gözüktüyor. Ancak oyunun bende yarattığı his bunun sebebinin maç arın hesaplamala



ının daha geliş çize yapıldığı

Asına bakarsanız FWM 2000'in geçen sene çıkan öncek oyundan tek farkı müzikler ve promosyon malzemesi o arak Ron Atkinson'ın yer ne Leeds United'in menajeri David O'Leary'nin seçilmiş olması. Oyun kutusunun kapağını da süsleyen O'Leary'yi Gaiatasaray hezimetinden önceki ligin demecilerinden hatırlayacaksınız.

FWM 2000 hakkında söylenebilecek daha çok şey var. Ama dana fazlasını gerçekten merak eden varsa oyunu alıp kendi deneyebilir. Bu oyunu ancak hızlı ucuz bu muşken bizim de bir orijina oyunumuz olsun dylene lere tavsiye edebilirim.

Tugberk Ölek





# THIEF II: THE METAL AGE

Sanal Hırsızlık Sanatındaki Son Nokta

Yapım: Looking Glass Studios

Dağıtım: Eidos Interactive

Tür: FPS

Web: www.eidos.com

**1** 1998'de konusunu duyduğumda başarısından şüphelenmiştim. Görse olarak hatta işitsel olarak dönemdeki pek çok oyunu geride bırakan Thief the Dark Project simülasyonu da o zamana kadar benzeri olmayan bir şekilde, bir hırsız canlandırıyorlardı. İşin güzel yanı, kanunların karşısında olmak bu oyunda son derece zevk ydi. Ortaçağda geçen oyunda, bir hırsızlık şebekesinin yeni bir üyesi olarak size verilen görevi bitirmek, bir lordun kale



sinden bir zenginin evinden değerli bir parçayı çalıp, ses çıkarılmadan bölgeden uzaklaşmanın tadını başka bir oyundan alamıyordunuz.

Kasvetli grafiklerle bezenmiş sisli bir gecede sokak lambalarının titrek ışıklarının yarattığı gölgeyin içinden süzülerek, sarıhoş muhafızların arasından geçmek veya ucuna su dolu küçük bir cam kapbağıladığınız okunuzunuzu aydınlatan fenerin üzerinde patlatarak, sizin için su ve hava kadar gerekli olan karanlığı tesis ettiğinizde kendinizi gerçekten oyuna kaptırmış oluyordunuz.

Elbette oyunun sürükleyiciliği sadece bizi esretmemiş. Oyuna Başka oyun eleştirilenleri de Thief'deki bu atmosferin içine çoktan girmişlerdi ki oyun için

tüm dünya basınında ovgu dolu eleştiriler yayınlandı. Üstelik bu oyun Half-Life, Rainbow Six gibi dönemdas ve çok popüler oyunların arasından sıyrıldı. Ve

sonunda her başarılı oyundan beklendiği gibi, Thief'in de devam oyununun yapılması na karar verildi.

## Çalmak Kolay Değildir

Thief II: Metal Age adından da anlaşılacağı üzere, oyunun arka planını oluşturan bizim ortacağımız benzer paralel bir dünyada, mekanik robotların dev metal canavarların arasında geçen bir oyun. Elbette, her adımızın attığınız yerden uzaydan geimsen robotlar felan çıkmıyor. Bahsettiğimiz robotlar insan yapımı, basit, mekanik araçlar. İlk oyunu oynayanlar, kendilerine Hammers ismini ve ren ve bunlarla çalışan makineler kullanarak maden çıkartma, üretim yapma gibi olayları çözmüş bir topluluğun başına

nasıl bela olduğunu birilerinin o oyunda da Hammers grubunun mekanik konusunda bir hayallerle dolu, aslında tam olarak savundukları değer anlamını yitirdiğini ve bu grubun artık kendilerinin Hammers değeri mekanik olarak tanımladığını, robotları ürettiklerini ve insanlığın başına bela olmaya başladıklarını görüyoruz ki, aslında pek de şerefli olmayan bir mesleği icra eden bir olarak dünyayı kötü sondan kurtarmak gibi şeref bir görevi soyunuyoruz. Dayışın bu oyundaki adamımız hırsız demenin haklılık olduğunu düşünüyorum. Hırsızlık meslinin RPG, argo dünyadaki bir yeteneği fade ettiğini düşünersek, adamımızın gizlilik ve casusluk konusunda uzmanlaşması bir tür ortacağımız ayan olduğunu da düşünebiliriz. Yanı sıra bu oyunda, Hiddent & Dangerous veya Cudena me' Eagle oyunlarında yaptığımız şeyin ortacağımız yarar anmış çok şey yaptığımızı söylemek hiç de yanlış olmaz. Zaten oyunu oynadığınızda da göreceğiniz üzere, oyundaki grafikleri 20 Yüzyıla uyarırsak, demir zırhlı gardiyanlar yerine etrafa otomatik silahlı adamlar yerleştirsek, Adamımız üzerne kocaman bir kulede değersiz yalı bir mürşeyi kışafet veya sık bir taktik etise geçerek, farkedileksiniz ki bir James Bond oyununu yönetiyorsunuz. Evet, bakın oyunda da o sahicdanımız rahatsız edecek bir karaman hırsızlığı ortadan kaldırarak sizi James Bond yap verdim. Şte yazının gücü denen şey budur. Propaganda denen şey budur. Rekam denen şey budur. Kabul edin, bundan sonra ne kadar Thief oynarsanız oynayın kendiniz gerçek bir hırsız gibi hissedemeyeceksiniz. Sizin artık bir parçanız hep James Bond.

## Kolay Değil Demiştik

Thief II gerçekten de kolay bir oyun değildi. Birincisindeki çalgelerin üzerinden yurayarak yeni başlıyıda emilmezle size







dokunacak bir düşmandan saklanabiliyordunuz. Doay's ile her yere zorlanmadan girerliyorsunuz, zorlanmadan çıkabiliyordunuz. Tek yapmanızı gereken zaman zamanızı doğru ayarlamak ve nöbetçilerin başlarını diğer tarafa çevirdikleri anda bir qo'geden diğer ne'at almak.

Thief 1 de ise yap mclar  
oyunu artk biraz zorlaft-  
mak gerek gini anlamis  
q bilir ama bu sefer de  
iŝin ucunu kaç rmiŝlar q bi-  
yorunuyor. En ko ay sevi-  
yede bile ugraŝman z ge-  
reken bir suru fazla akllı ga-  
yan, s nirl ek pman ve s nrl  
ra kaynak olr mevcutlar e-  
se yine de oynarken çoğu g  
de s den t m bu zorluklar

veten bir de kimseyi öldürme-  
meniz, nazk bir hırsız olmanız  
isteniyor. Yani, bir gardıyan b e  
siz görüp üzerinize gelse oyu-  
nu baştan oynamayı goze alma-



İsminiz çünkü bu hergeleler bir kere gözlerinizi açtım onları bayıltmanız neredeyse imkansız hale geliyor.

## Kadınlar Kolay Değildir

Thief II'de yapılan değişimler çok baste goze çok büyük görünmüyor. Ancak oyunun fizik dinamikleri, zorluk seviyeleri, hikayesi, hikayenin işlenişi, rakip ve onları tutan rakiplerdeki değişiklikler nedeniyle oyunun oynanışında bile radikal değişiklikler olduğunu anlıyoruz. E bette birinci oyunu oynamamış bir için ikinci oyundaki değişiklikler, ekvartorda yaşayan bir için kuzey kutbundaki gece ve gündüzlerin saatleri kadar anlamlı ve güçlü çekimi olabilir ama biliyorum ki Thief II'yı oynayıp birden bir kende nizi tutamayıp birinci oyunu da oynayacaksınız

Oyunun atmosferinin karanlık olması, aslında Thief'in ticarı başarıları için bir dezavantaj olabilir. Ne de olsa Unreal veya Quake3 gibi bol renkli ve şatafatlı rakiplerinin piyasada dolaştığı bir dönemde bir FPS olarak piyasaya çıkan Thief II'nin görünümünü diğer rakiplerinden aşağı kalacağı düşünülse de oyunun konsepti ile grafiklerini bütün olarak düşündüğünüzde aslında olması gerekenin bu olduğunu anlıyorsunuz. Yapımcıların bu durumun farkında olduğunu ancak ticarı başarıyı sağlamak için oyundan anlayan anlamayan

herkesin grafiklerin gösterişine kapılıp oyunu alımları için sağa sola pariak grafikler koymak yerine gerçekten bir tef deneyi mi yaşamak isteyen insanlara doğru atmosfer sunabilmek çabası içinde olduklarını düşünüyorum ve saygı duyuyorum.

Sonuç olarak Thief II mutlaka oynanması gereken oyunlar listesinde bulunmazsa kendinize de bir sayar oyuncusu demenizin abes kaçacağı bir oyun. Lef b - razı uzun oldu biliyoruz, bunun Thief'isini söyleyecek olursak, oyunu mutaka oynayın. Ufukla - rınızın ve oyunlara bakış açınızın değ seceğini, First person oyunla - rının istenildiğinde ne kadar ori - jinal olabileceğin göreceksiniz. Bu arada thief den bahsetmiş - ken sevgili Sinan'dan da bahset - mek lazım. Çunku bu oyunun gerçek bir fanatigi olduğu gibi diğ er First person Shooterlarda da thief mantığı ile oynamaya bas adığını hatırlayıp gülüyoruz. Delta Force'da veya Counter - Strike'da hayvan gibi silahlarla ıs - birmek varken adamımız kasıp - arakalardan dolaşır, sess zce ra - kibine yak aşır ve boğazına bıça - ğını batır ver rdi. Umarım askerli - ği kolay geçiyordur ve döndü - ğünde kaç rdığı oyunlar oyna - mak cin bol bo vakti olur.

**Cem Şancı**

# KISA KISA

Gyamas: siso, incosomel nini; yamas: nini. Ana okuman zovila.

# MAYDAY

**Firma: Hayat, Dar Bir Patikada...**  
**Tür: Herlerken Aniden...**

Level Puanı: 35

**S**indirgi ile kurtulan Bayrakçı Hançerli'nin kime dokunmuştu? Balesine sokulmuştu. Bu düşünmemize gerek kalmıyordu. Oyuncular bizim evimizde düşürdükler. Daha bir sayıların rafatlarından görür görmez, Kısa Kısa'ın mükemmel bir mazeme olarak verdiğini Mayday da Bayrakçı kime düşürecekmiş. Oyunculardır. Sadeler gibi Kısa Keşim. Konuyu anımsamamın. Büyük bir savaş olmuştur ve



çinayle kutbu ayrılma. Kuzey  
kutup, Güney kutbu. Ekinoksa  
tor kutbu vardır. Ekvator kutbu  
da diğer kareks. diğ.ay.çenir.  
teim yazıdır. Edd.irdiok  
yosulaz dım

Başka dönelim Dünyayı üç ayrı kutba ayırır mıdır ve elbette hiçbir diğerini sevmemektedir. Dünyayı

kend' i aralarında paylaşılan bu güçler sık sık da savaşmakta; fark sız de uc kutupları tırnı seçer- siz; yeten görevler yerine getirmeye çalışıyorlunuz. Tam anlamıyla bir RTS olan oyunda yenileyici gnc pek çok şey var demek sterdin ama zaten böyle bir cümleyi bu sayfa da bulamazdığınızı zede iyorsunuz. Oyundun tek se yegane ginc ya nı görevlemlerinde karşınza çı kan kontrol merkez Baratan

görev öncesi nazırlık  
nisi yapıp, Etrattaki ca  
sus arınızda bilg alıp,  
yeni biniler or tekno  
loji gelirdiyo sınız  
Ama ac k konuselin,  
zaten pek de başari  
olmayan bu özel k n n  
bu oyur da alınmaz

Aranızda nâ a on ine  
çelen RTS ya sa dı ran,  
1995 lerce ya syan

nostalgik tiper varsa eminim bu  
yazında da atlayacaktır. Ancak  
ben bu kadar mı da cıvılgı-  
laştım? Geçtiğim her müpteye  
onunla uyutabiliyorum. Tercih  
ediyorum. Geçti bu an  
mı, da da kışkırtı sınırlıyor  
ama şimdi kışkırtıyorum,  
sıkayetim yok. B. diğ. z var mı?



## SPACE INVADERS

**Sözler:** Karşınıza Çıkıveren...  
**Beste:** Bir İneğin,

Level Puan: **50**

**K**uçukken, yani sekiz dokuz yaşındayken sokagımızda bir videocu vardı. Bu videocunun bir gün izlediğim videoyu aradan biraz farklıydı. Biliyorsunuz 80'li yıllarda Türkiye'de video kasetleri kiralanırdı. Aslında yaşamıya bakan bu işem o kadar yaygın değildi. Çocuklar kapılarında camlarına kafa yettiktikten falan. Lale asarardı. Neyse, stüdyo kaseti o kaset günlerinde (yani kaset hırsızlığından yaşamıya bakan kaset kastediyordum), pek çok filmi gördüğümüz oyunlarda kiralanırdı. Gerçi birçoğu oyun izlemek yerine sana Atar makinesinin kartuşunu veriydin. Nihayetinde satılması ve çoğaltılamaması veya kiralınmaması gerekirdi. Kasetler gayet ahal kiralanırdı. Ama bazı oyunlar bu bilgisayar oyunları ile kiralananak yerine bürolarına küçük tabelalarla oyun koridoruna koyulup, dakikası on tala zeynep İbrahim gibi çocuklarla oyun oynatılarak çocuklara kasetlerle bulduktan yetlere Atar salonlarındaydı. Ama benim anlattığım çok farklı bir şeydi. Neyse. O Atar salonlarında tıraş olduğum Atar koridoruna eve geldiğimden sonra en çok oynadığım oyun, havada asılı durup gittikçe yere yaklaşan

Mıhatter ve Onlara yereci zıts  
edeni" -" [C Zgi den desen ar  
oyundu k biz o zaman arda bu  
oyuna Space invaders diydork  
Neyse şte b o y n n 3D gra  
fik ere donatmış g e m vers yor u  
PC ler en cıckl arda ne yelen so



Çalm benim canımı başka şeyler  
den bahsetmek istiyor Arkadaş  
ar meil alıyorsunuz ama hep  
30'la kartım var da mem kac me  
gabayt ram m var mak nemde  
su eyley ca s r m l yapmayın rica  
ederim sadece bu kadar olamaz  
dım. Siz sinirlerdir rahatsız  
eden, sevindiren mutlu eden bir  
şeylerde vardır hayatınızda. On  
ar rica paylaşıp biz me. Valla  
mektup okumak sıkıcı hale geliy  
or yoksa Had yapam bir  
operasyon. Güzel mektup arnızı  
bekliyoruz





## DESPERADOS

Düzenleme: Gözlerinizin İçine...  
Orkestrasyon: Deeeerinn Deeeerin Baktıktan Sonra...

Level Puanı: 48

**E**l Mariachi isminde bir film seyretilmistim zamanında, 1995. Toplam dokuz bin dolarlık bütçeye çevrimsi bir Meksika filmiydi. Yönetmen dokuz bin doları ek olarak bir de komisyonu kamyonetle megin de ödün almıştı. El Mariachi'nin Elinde kemanı, Meksikada şehir şehir dolanan müzisyenlere verilen bir isim olduğuna öğrenmistim o filmde.

Rastgele önüne gelen bir kasabaya giren bir müzisyenin ba-

do çıktı ortaya. Simdi bunları anlatma nedenime geleceğim. Evet sıkıdır. Benim eskiden en çok sevdiğim oyun kovboy kızıdır. Airdik elimize oklar, doğru arsalar. Hatta bir kez yanlışlıkla arsada savasırken kuzuk kuzenim okla yanagına vurmamıştı. Ok yanagına sapalınp ağzının içinden çıkmıştı. O günü düşünürken sarsılırım. Nasıldır o kadar bugüne kadar sapasaglam qeebildik bilmiyorum. Çünkü çok yaralıydık ve akla-



sından geçeni anlatırdı. O filmde söz konusu kasabalıktı. Uyuşturucu babasını öldürmek için gelen ve silahların gıtar kutusunda taşıyan bir kıvrık katilin çantası el mariachi'nin gitar çan tası karışınca ve de üstelik kasabada kötü acarımlar içinde gitar çantası taşıyan nereksiz saldırmaya başlayınca bir anda müzisyenlikten silahsözlüğe terfi eden mariachi bütün lotu adamlar tek tek öldürmüştü. Oldukça klise bir konu olmasın a rağmen film o kadar sürükleyici ve o kadar güzel di ki sadece İstanbul'un entelektüel potansiyel en yüksek filminin oynatıldığı bir sinemada gösterilebilir. Film kiyıl sonra Hollywood şarap çıktı ve Antonyoo Bandeerasın basrolünde olduğu, o müzisyenle ilgili Despera-

hayate geyecek herseyi yapardık. Hatta bana bir kez otomobil çarptığını ve bes metre kadar uçtuğumu söylemiş yam siz? Neyse. Çocuk olmak zor, çocuk sahibi olmak daha zor. Bir gün anne baba olursanız dikkat edin çocuklarınıza. Serbest bırakın ama gözle kontrol edin devamlı. Bir sonraki kızı derlenlik oyununda ok gözüne de saplanabilir çünkü. Bu arada, evet, oyunu unuttuk. Neyse, takımın kafan za-



## XTOM 3D

Yöneten: MÖÖÖÖ Diyerek Donup Gitmesinden...  
Seslendiren: Daha Anlamır Dildir!

Level Puanı: 58

**i**şte çok ilginç bir shooter. 4 boyutlu ve

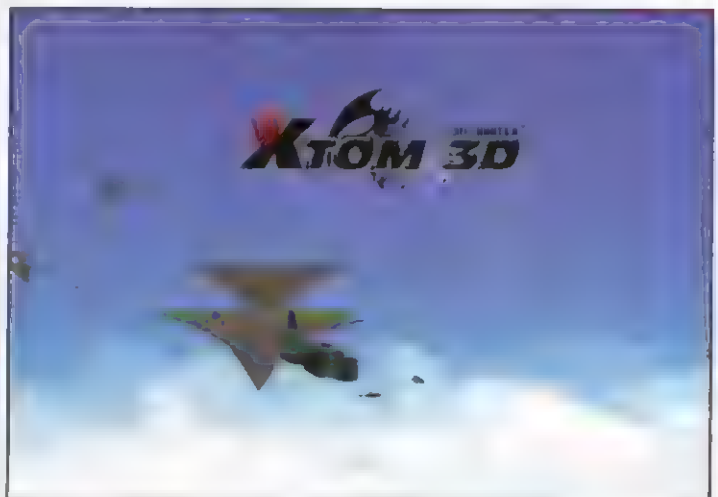
çok farklı uçan yörüngeye sahip bir oyun. Her şeyi doğru uçup karşıya çıkan on bir erce düşmanı temizliyorsunuz. Oyunun oynanışı basit ama zevk. Gece de ilerleyen saatlerde sıkıcı olmaktan kurtuluyor. Her uçağın ayrı özellikleri. Oduğun aynı bölümler tekrar tekrar uçmak isteyenler için bir düşünceye kapılan qafiler varsa hemen bu yollarından donup doğru yola girebiliriz.

Oyunun grafikleri renkli ve 3 boyutlu ve eğlenceli ama yine de bir shooter'dan. Her şeyi demiyor. İste. Konuşmaya akladılar. Yanlar varsa tavsiye edebileceğim oyun hakkında gevezelik yapmayı bırakıp Kisa Kisa'nın gerçek varoluş amaçna dönmek istiyorum. Nisan ayı içinde bir hafta tatilim. Aklınız durur. Güzelik onda, yetenek onda, zeka onda, beceri onda. Bir yemekler yapıyor ki parmaklarınıza isirirsiniz. Bardağa bir şarap do duruşu var ki şarap olup o bardağa akmak istersiniz. E.bette pek çok insan benzer durum ardı etkiyic-



klarin konuşuran benzer pek çok kadına tanışmış ama bunun gibisini görmemişim. İddiaya girebiliriz. Ama e.bette kötü bir yanı var ki tahmin ediyorsunuzdur. Oyun oynamayı sevmiyor ve oyun alanı giren çokları küçümsüyor. Dolayısıyla tahmin ettiğiniz gibi dünyaya gemiş qccmiş en mükemmeye kadına kapıyı göstermek ve bir daha görüşmezi mezmemezi söylemek zorunda kaldım. Umarım, oyun firmaları bu fedakarlığımızı kısa sürede mükemmel oyunlar piyasaya çıkartarak ve bizi Kisa Kisa köşesini kapamak zorunda bırakarak ödüllendirirler. Yoksa ben kafama vurmaktan beyin kanaması geçireceğim olacak. Xtom 3d mi? O da ne? Hahha. Oyuna Eee?

CEM ŞANCI





# DIE HARD TRILOGY 2

YAPIM: Sony

Dağıtım: Sony

Tür: Aksiyon

Bilgi için: [www.sony.com](http://www.sony.com)

**K**üçükken cuma geceler bizim için birer dayanıklılık testi gibiydi. Oyle ki, gece on ikye kadar uyumadan ayakta kalmayı başarıp "Mavi Ay" seyretmek en büyük onur'un sanına bedeldi. Cybil Shepherd ve Bruce Willis'i ilk kez Mavi Ay'da tanımsa ve her bölümde birbirleri ile uğraşmalarına, birbirlerini dinlemeden vidi vidi etmelerine vurmuştu. Dur bakalım simileri neydi, Megi Heys ve Deyv d (Edissin-Cem). Haydi, görüyor musunuz unutmuşuz şte (Ben filmlerdeki karakterlerin isimlerini hep hatırlardım. N'o du bana böyle? Be ki yazıyı bitirene kadar aklıma gelir. Olmad. Cem'e sordum, o bizden daha eski toprak ne de olsa. Neyse, geçen aylar da Mavi Ay'a başka bir TV kanalında yine rastadım ama eski lezzeti bulamadım. Belki de küçük bir çocuk için çok yorucu bir uğraş olan uykusuzlunun bedeli olduğu için bu kadar tatlıydı Mavi Ay'ı seyretmek. O günlerden bu yana kopruların aından çok su-

lar aktı. Bruce Ab'na a çok şekerdi kızlar gülümsemesine ha a bayılıyorlardı ama saçlar biraz dökülmüş, imaj sertleşmiş ve New York polis departmanının sıkı ama komik polis John McClane olarak gen dönmüştü. Onu kanı atırdı, kendine özgü kötü esprileri ve berbat bir özel yaşamı vardı.

Geri bildik hikaye. Hemen her başarılı sinema ve TV yapımı

sının muduru Kenny Sincilar var. McClane'i Vegas'a, onuruna verilecek partye davet ediyor. Uzatmayalım, Vegas'taki partide yine McClane'in yanlış zamanda yanlış yerde bulunma nuyunun sonucu olarak mankumlar ayaklanma başlatıyorlar. Adamımız da dapançasıyla ortama gıveriyor.

Az önce söylediklerimin hepsiz "Movie Mode"u seçerseniz gerçekleşiyor. Çünkü oyunumuz



rek kendisine yola açıyor.

İkinci oyun türü olan "Sharpshooting"de kendinizi Virtual Cop benzer bir oyunun içinde buluyorsunuz. Yani sizin müdahale etmediğiniz bir kamera açısından ekrandaki hareket eden her şeye ateş ediyorsunuz.

Son oyun seçeneği ise "Extreme driving". Şimdi de McClane'in aındaki arabayı yöneteceksiniz. Bu kez oldukça tempolu bir oyun şekliyle karşı karşıyasınız ve her saniyeniz değer taşıyor. Çünkü yolda bulduğunuz zaman ekstra arını top amarsanız hızla akıp gidenen süreye karşı hiç bir şansınız yok.

## GİRİŞ

Efendim, deminden de söylediğim z gibi bu üç oyun türünü fark kombinasyonlarda oynayabilirsiniz. "Movie mode" size sırayla tüm oyun türlerini aslıyla kuyule paralel bir şekilde oynatıyor. "Arcade Mode" ise arademolardan yoksun. Üç oyun türünden birini arcade mode'da seçtiğinizde sadece o tipte oynanan bölümleri oynuyorsunuz. "Practice mode" ise adından anlaşılacağı gibi biraz ısınma yapmanızı sağlıyor. Pratik yapmanızı tavsiye ederim, çünkü pratik için oyundan bulunmayan bölümler dizayn etmişler ve zorluğu düşürmüşler olması dışında oyun içindeki her hangi bir bölüm kadar eğlenceli olabilir. Ayrıca oyundaki üç gizli görevi de pratik bölümünü başarıyla bitirerek açabilirsiniz.

Gris demolarında biraz bozmadım dersem yalan olur. Her şeyden önce karakter animasyonları çok cansız. Hatta karakterler e ağızlarını açıp konuşmıyorlar bile. Yalnızca başlarını öne ger-



gibi isim hakları satın alarak oyun halinde onumuze gettiler. detektif McClane.

## PAZARDAN ALDIM BİR TANE, EVE GELDİM ÜÇ TANE

Die Hard Trilogy'ye başlarken kendimizi McClane'in New York'taki dairesinde, pizza kırıntıları ve kola seleni arasında kanepeye serilmiş buluyoruz. Çalan telefonun ucunda McClane'in akademiden arkadaşı ve Vegas'daki Grand Mesa Hapishane

aslında Die Hard Trilogy 1 gibi üç oyundan oluşan bir paket ve siz bu üç farklı oyun türünü ister ayrı ayrı, ister belki bir öykü içinde, sırayla ve arademolarla desteklenmiş şekilde oynayabilirsiniz.

Oyun türlerimizden ilki "third person action-adventure", yani Tomb Raider olay. Bu seçenekte McClane, ilerleyerek önüne çıkanları saf dışı bırakıyor, bu doğru güvenlik kartlarını kullanarak, ya da yer yer çeşitli şalterler indir-





ye seleyip arkadan gelen sese eslik ediyorlar. Ses dedim de ar duş ki kiki de seslendirmede ya şadım. Sen oyunun için Die Hard filmi'nin John McClane'nin ses taklamları satın alacakmış ama demoları da Bruce Willis' kendisi sesinden konuşturmayıca kışın. Ecco, te anı anı kaç ki ben o hafif kışkırtıcı sesi duy madıkta sona mı? (Burada da Bruce Willis' rahmeti Aleo Sezer'in de deye kendisi'nin gibi basit seslendirildi. Nuru da de ya şı. Ayrıca çizimlerde de McClane'nin yüzü pek beğenemedik. Mac'ce miniks paralı bir mesele o abili ama bunun müzakeresi yok. Ştelele NBA 2000'de oyunun yazanını tasarıp yazanını da n düşünürsünüz. Kısaca en iyi ya biraz dikkatli.

## GELİŞME

Açılış adançture bölümü, bina na geçen ayıydı. Mission Impossible' animasyonu ya şın

edebiliyor, falan. Demek ki ya pay zekayı abartmışlar. Adam ar o kadar (yapay zekı, siz vur mada önce bes ta yedi kez arası r da düşün yolar.

Sharpshootng seçeneğ fena değ elir. Cak u şte de u zayn edilm ş emang, bir oyundan lani ly de değ l. Bilmem kaç ay önce yazd ımız "Horned Owl", grafik kalitesi açısından bir ad m daha ler deydi. Ama nisan a vur turunu sevenleri oya ayab lecek yapı da.

Gelelim extreme driving seçeneğine. Aslında en çok key f d d g m bölüm ü bu na r oda. Ara bey tam gaz kullanır ak zorunda kaldığınız için dikkatli bir anı or sun elden bırak m yorsunuz. Amacınız genellikle radar n d a görülen araçları tosilamak suret y e patatmak ya de y o z u z e r i d e k i ş e s i r t o m b a l a n t r u p l a m a k d u r y o r. Ya z u z e r i n d e k i o n a r m, nitro ve (en önem li) zaman ekstral a n n d a k a c m a m a n z d e r e k y a r



hızlı bir sol dönüş yapabiliyor. Ama bir kez alıktan sonra ara bayı kullanmakta ve çok anı ma nevr alar yapmakla hiç zor anma y d a k s n z

## SONUÇ

Aslında Die Hard adına ucu lu bir oyun pekeli naz demek ol dukca basanli bir fikir. Ancak so run su ki bir tane oyunu tam yapmaktansa üç tane oyuna üç te bir yapımlar g l i bir manzara var or t a d a. Oyun ar n n e r b i r t e k t e x t e l e a l d k l a r n d a b e n z e r d e n d e n d a n a ü s t ü n d e ğ l l e r. Ancak bölümler arasındaki bağ ant ar d u r u m u b i r a z k u t a n y o r. Ö n e ğ i n i k b ö l ü m d e k o r d o r a r d a ğ e z n i r k e n a l d ı ğ ı n ı z s h o t g u n ' u v e b o m b a l a n t k i n d i b ö l ü m d e s h a r p s h o o t n g ş e k i n d e o y n a r k e n k u l a n a b i r y o r s a n z. O y u n u n s a r e k l i ğ i d e o y u n u n b i r a r t p l a n n. S i z e t a v s i y e m, s ık d i k t a c a c p b i r k i b ö l ü m b i t i r p k a y d e t m e n i z. A r d ı r d a n k i n c i b i r s i k n t d a r u m u n d a k a l d ı ğ ı n ı z y e r

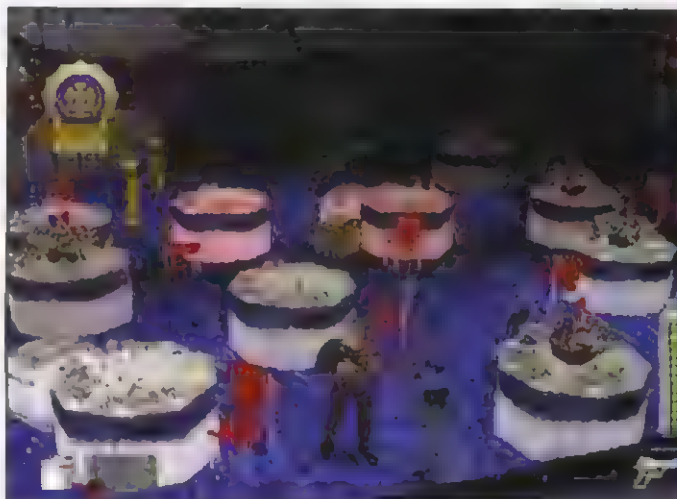
den devam etmeniz. Çünkü et memek azım. Oyun hareket ste y e n e r k e n o y a l a y ı k o a b i l i r. O y u n u n y a p ı m ı ş ş a r k ı l a r d a y ı. B e n y a n ı z c a a r a d ı ğ ı m D i e H a r d a t m o s t e r i n i k a f a m d a k ı J o h n M c C l a n e n i n o y u n a y a n ı m a s ı n ı b i r a z y a v a n b u d u m. Ş o y e D i e H a r d 3 l e k i t e m p o n u n b u l m a c a a r n n h a r e k e t n b e n z e r n i n u y g u l a n d ı ğ ı b i r D i e H a r d 3 t r i l o g y o y u n u b e k i y o r u m F o x I n t e r a c t v e ' d e n. T a b ı r b i r a z r o t u s l a n m ı ş g r a f i k l e r v e (n o o u r) B r u c e W i l l i s i n k e n d s e s y e

Batu & Gökhan



Gelelim bireriyi unutmuş im M2 filmine gençce mutlak g r a f i k. S e n a r ı y o, y u n c u l ı k n a s ı o b u r b i m e m e m a y ı n. W o c n u n y o n e r g r a f i k f i n d e a k s y o n s a h n e e r n e, b u s a h n e l e r b a ğ e n t m e y e r e r e b r e t p a r a l a n t c d e n e z e k k a d a r g ü z e l y o r u m. Ç u r e k g r a f i k k a l i t e s i g e r e k t y ı r a t s e k i t a c ı s ı n d a n a y ı n. A m a M i d a k i e ş y a s ı y ı t ı ğ ı n e y a z ı k k i t u r a d a y o k. Ç u n k u a u k a s ı a d a m b o d a m e k l e n b a ş k a y a z ı k f a z l a b i r s u y d e y o k. B a m u n y e n e r u m a m s a n v e l i m b e e k l e r m i s. A n c a k y a p a y z e k a t ı n y e r e r d e s a r u n m e s ç d i r b i o y o r. A d a m m o n z i e q r ı y o r. B i r a z s z e f a k y o r. S o n r a y e r d e q s t m y o r. B u z a d a s z h a l e v u r e m a d y s e r l z a d e s

Gerç kontrol bir parça sorunu orneğin araç duvaralı hafif sağa doğru çarpmaya karşın arak



### Grafikler

Action-adventure ve arada bölümün kabul, ama sharpshootng bölümünün grafikleri daha iyi olabildi.

### Ses ve Müzik

Seslendirme Bruce Willis'siz, ama müzikler iyi. Bruce Willis'in kanizmatik ses de olsaydı fena olmazdı.

### Oynanabilirlik

Yerli yerinde, ama ilk bölümlerde bot'lar biraz ağır kalıyorlar. Alistıkça kolaylaşan standart bir oyun.

### Atmosfer

Ner ne kadar filmden destek olsa da ayrı havayı yaratmıyor. Filmin etirisi baş karaktere dayanırken oyun bundan uzak.

## LEVEL Notu

64

PC versiyona : var



# Resident Evil Gun Survivor

Yapım: Capcom

Dağıtım: Capcom

Tür: Gerilim - Shooting

Web: www.capcom.com

**B**işte Resident Evil 4, demek isterdim ama hayır, bu oyunu 4 olarak kabul edemiyorum. Resident Evil'i 'Doom' a çevirmişler. Hem de kötü bir benzeri olmuş. Ama ne olmuş? İnsanlara tabanca destekli RE oynama şansı verilmiş. E. bu de neyin kotusu diyerek hemen incelemeye adanmış. Yalnız silahınız Guncon değilse oyun desteklemeye bilir. Uzulmeyin, normal pad'le de kolayca oynanıyor. Oyunun motorunun diğer Resident'larla alakası yok. Kısa bir oyun olduğundan save etmeniz nede olanağı yok. Anca bitirdiğiniz zaman save edebiliyorsunuz. Oyun bir adada geçiyor. Burada Umbrela ve yaratıkları ile muhatap oluyorsunuz. Oyun hafıza kaybınız ile başladığı için fazla deşifre etmek stem yorum. Naha çözümü aşatıda. Afiyet şeker olsun, ağzınız da ersin, yağ olsun, bal olsun.

Bu arada bence Capcom bu oyunu Resident Evil severlere bir çerez olarak sunmuş. Bunun başlı başına bir oyun olabilece olasılığı çok az. Daha çok ekstra görev gibi biş. Haydi gelin şu oyunu iki dakkada bitirelim:)

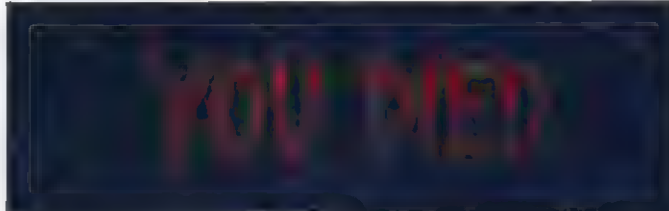
İlerleyip kapıdan girin. Arkanızdaki zombiyi hak adiktan sonra üzerindeki anahtarı alın. Yolum sonundaki kapıdan girin ve zombiler öldürün. Merdivenlerden yukarıya çıkıp arka odadaki 35mm'lik fişimi alın. Projektöre kullanın. Aşağıya inin. Hemen



sag nızdaki odaya girin. Sahnenin oradan anahtarı alın. Disariya çıkın. Anahtarı kullanıp bu odadan da dışarıya çıkın. İki kopeği dikkate öldürün. Hala yaşıyorsanız çalan telefonu açın. Çırenç bir meşgul sesi alacaksınız.

dan adımızı da öğrenmiş bulunuyoruz. Ama acaba biz kimi öldürdük? Az sonra.

Düz ilerleyip soldaki ilk kapıdan içeri girin. Mujdee, size arkadaş geldi. Abimi öldürün ve sağdaki kapıdan girin. İki asker



Telefonun hemen yanından aşağıya inin. Aşağıda iki yaratık var. O durup bankın üzerindeki anahtarı alın. Diğer taraftan yukarıya çıkın ve çalan telefonu açın. Birisi size "Vincent, sen bir katilsin" deyip kapatacak. Bura-

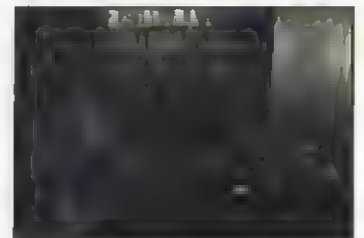


sızı yumuşatmaya hazır iken bir adam onları öldürüyor ve size de "geber Vincent" diye bağırıp ateş etmeye başlıyor. Masanın üzerindeki anahtarı alın. Dışarı çıkın ve "Dino Crisis" afişinin yanındaki kapıdan girip askerleri haklayın. Masadan levreyi alın. Merdivenlerden aşağıya inin. Kasino benzeri yerdeki adamları öldürün ve kapıdan içeriye girin. İçeriden silah alın. Yerdeki deliği görün ve levreyi kulla-

nın. Aşağıya inip sağa doğru ilerleyin. Kapının girişinde pıslık bişeyler yazıyor ama siz aldırmayın. Gördüğünüz bütün eşyaları toplayın. Bir cildi aldıktan sonra demo girecek. Resimdeki gibi, yani Vincent olduğuna anlayacağız. Kapıdan bir çocuk girecek ve "lutfen beni öldürmeyin, olaydan habersizim" diyerek kaçacak. Takip edin. Yaratığı öldürün. Merdivenden çıkıp PARADISE yazan yerden girin. Kısa süren bir atış taliminden sonra soldaki kapıdan girin. Zombilerle ilgilenip diğer kapıdan girin. Duvarında Umbrella yazan odasınız. Gunluğu ve masadaki anahtarı alıp geri dönün ve diğer kapıdan girin. İpi alın. Soldaki odaya girin. Hücreye de girin. 15. Dereceden yanık insanları öldürün. Hücresindeki zerzevatları toplayıp diğer kapıdan dışarı çıkın. Hemen sağınızdaki odada pompa tüfeği var. En soldan girin. Düz ilerleyip diğer kapıdan da girin. Yaratıkları öldürüp küçük deliğe girin. Merdivenden çıkın. Havalandırma deliğinden inin. Koridor boyunca ilerleyip kapıdan gi-

rin. Şimdi kanalın karşı tarafındasınız. Pıslık bir guluş ve "geber Vincent" lafını duyana kadar devam edin. İlerlediğinizde iki timsah gelecek. Bunlara ateş ederek öldürmekten başka şansınız yok. Daha sonra Umbrela binasının önüne geleceksiniz. İçeriy-

girip yaratığı öldürün. Devam edip arka kapıdan çıkın. Sağlam olan asansöre binin ve 13. Kata çıkın. Yaratıkları öldürün. İlk kapı-







dan girin. Demo girecek. Sonra ekranların oradaki mavi kart alın. Dışarıya çıkıp bu kez diğer kapıdan girin. Ötek kapıdan devam edin. Bir demo girecek. Annenin sesini duyacaksınız falan. Arka taraftaki kapıdan çıkın. Sağlam olan asansörle 1. Kata'nın Duvardaki cihaz kullanın. Lazerlerden geçtinizde tekrar kapa-

kı mavi merb'ü kullanın. İlerleyip eve girin. Sağdaki kapıdan girin ve dolapdaki kızı bulun. Abis'nin bir çıkış yolu bulmak için fabrikaya gittiğini öğreniyoruz. Evden çıkın ve açılan bance kapısından dışarıya çıkın. Sonundan yukarıya çıkın ve diğer kapıdan da girin. Ocuklu. Kolu çevirin ve yara-

ların. Sağdaki kapıdan girin. Delikten düşün ve Security Room'a girin. Salteri açıp asansöre enerji verin. Asansörden aşağıya inin. Tam karşındaki kapıdan girin ve paneli açın. Sonra bir önceki odaya geri dönüp diğer kapıdan girin. Koridorun solundaki kapıdan girip ötek kapıdan çıkın ve

Burada save edebilirsiniz. Eğer Anotunu almak istiyorsanız oyunu iki saatin altında ve tüm zombileri o durmuş olarak tamamlamış olmanız gerekir. Bu oyunu Resident Evil olarak bulamazsanız 'Bonazard Gun Survivor' olarak da arayabilirsiniz. Eğer yeterince istek gelirse önümüzdeki ay Fear



kın. Otoparkta inceleyiniz. Arabanın önündeki şahtı alın. Dışarıya çıkın. Demo girecek. Doğru devam edin. Merd venden çıkın. Zehirlendiyseviz hemen burada-

Hiçbir yere sapmadan tam karşındaki kapıya girerek devam edin. Depremden sonra doğru ilerleyin ve köpekli alanı bulur. Buradaki dev kapıdan içeriye gi-

MO diski bulun. Buradan da çıkıp duvardaki mavi düğmeye basın. Çıkan yaratıkları o durun ve Umbrella Card Key'i alın. Kondorun sonundaki asansöre binin ve B3'e çıkın. Duvardaki düğmeye basın ve girebildiğiniz kapıdan girin. Yaratıkları ürettikleri yeni bu acaksınız. Burada da çocuğu kurtaracak ve aslında Vincent değil de Arc Thompson isminde bir dedektif olduğumuzu öğreneceğiz. Bir anda o kasık "burası 10 dakika içinde patlayacak" anonsu geliyor. Eh, ne diyelim, alıştık artık. Küçük kapıdan çıkın. Burada Lion S. Kennedy'nin arkadısı olduğumuzu ve olayın gelişimini hatırlıyoruz. Doğru ilerleyin ve sistem odasındaki panelden güçü açın. Geri dönüp duvardaki panelden Area E'ye açılan içeri girip anahtarı alın. Tekrar dışarıya çıkın. Boss'umuz gelecek ve demodaki askeri kesecek. Sistem odasına gidin ve karşıdaki kapıdan girin. Burada pompalıyı kullanmanız tavsiye ederim. Kondorun en sonundaki asansörden B4'e çıkın. Hemen sağ tarafa koşun ve trenin yolunu açın. Daha sonra trene binin. Çocukların yanındaki asansörden 1'e çıkın. Boss bir kez daha sizinle uğraşacak. Bir kere değişeceğini de unutmayın. Yendiğiniz zaman helikopterle kaçacaksınız ve Umbrella havaya uçacak. Ama acaba kurtulabilecek mısınız? Burası süpriz. Deneyin ve görün

Effect veya Syphon Filter 2'nin tam çözümünü vereceğimi. Burada Syphon Filter 2'de takıldınız mı? Tünelden çıktığınız yerde kafanıza mı sıkıyor ar? Geriye dönmek yerine oradaki kamyonu bakın. patlayıcılar orada. Tekrar görüşene dek kendinize iyi bakın, Bye&Smile

MegaEmin

### Gravikler

Klasik Resident Evil tarzından uzak ve doom tarzı olduğu için görüş açısı çok sınırlı.

### Ses ve Müzik

Sesler idare eder fakat müzikler bir çocuğu bile ürkütmemeyecek kadar basit. Yaratıcı bir efekt yok.

### Oynanabilirlik

Görüş açısı sınırlı, otomatik nişan alma kullanırsız. Save olayı olmadığı için oyunu kapatamıyorsunuz.

### Atmosfer

Atmosfer de eh işte, nerde Resident Evil 2? Gun Survivor'un tarzı çok farklı olduğu için bu atmosferini de kötü yönde etkilemiş.

LEVEL KARNESİ

## LEVEL Notu

PC Versiyonu: Yok

75





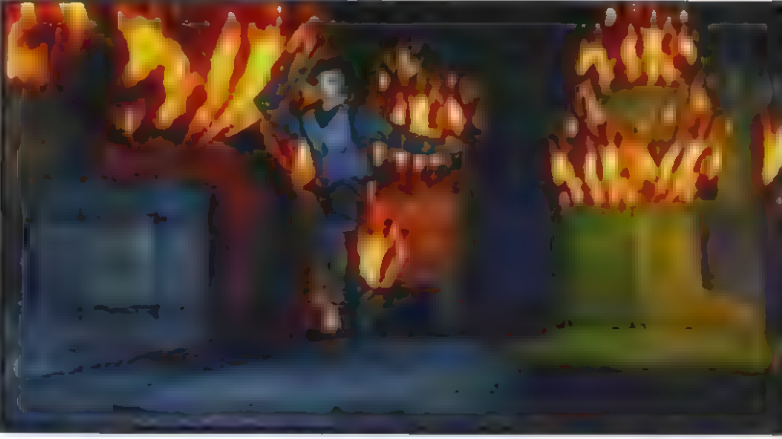
# SYPHON FILTER 2

Yapım: 989 Studios

Dağıtım: 989 Studios

Tür: Action

Web: www.989-studios.com



kin kaçmak istemiyorum ama benden duymuş olmayın. Just düzey hüküme görevlerinin de dani ol duğu kompiolarla bile karşılaşacaksınız. Oyunumuz iki CD'ye yayılmış durumda ve dünyanın birçok bölgesinde geçen 20 le ve e evsaniş iç ya pıyor bu iki CD

Kazakistan'dan dönerken uçadığınız düşman ajanlar tarafından pek hoş olmayan

olduğu düşüncesinin bir an bile aklınızdan çıkması na izin veremeyecek. Tereddüt etmek için vaktiniz yok, vereceğiniz anlık karar yaşam ile ölüm arasındaki o ince çizgiyi çekiyor bu oyunda.

Bu sürükleyici konunun denimleri de dışıca, aksiyonun içine daha da çekildiğiniz fark edebilirsiniz. Hikayenin çoğu, siz aksiyona yaklaşılmak için hazırlanmış video klipleri ile desteklenmiş durumda. Leveler çok çeşitli, bazı bölümlerde dört bir yanınızda keskin nişancılar ve askerlerle karşılaşmaya girerken bazı bölümlerde binalara fark edilmeyen girip çıkarak ve düşman bölgelerini siz

**U** zaktaki soğuk sis dağılmaya başlarken, "İşte tam zaman" diye düşünüp sn per tufegimi göz sevi yeme getirdim. Sifirin altındaki soğukta vücudumun titretilmesi arzusuna karşı savaşmak zorundaydım, durbun görüşünü iyice yakınlaştırdım ve hiçbir şeyden şüphelenmeyen düşman bekçisinin üzerine kilit edtim. En ufak bir hata tüm planı mahvedebilir ve benim sonum olabiliirdi. Tetiğ nefesimi tutarak yavaşça çektim, düşman ses çıkaramadan yere yığıldı, artık karanlıktan da faydalanarak çeri süzulebildim. Yavaşça ilerlemeye başladım. Bir anda o düşman çığığının duyudum, "Bu Logan, öldürün onu!" fark edilmişim. Başımın her yanından kurşunlar vızıldayarak geçiyordu, her bir ses beynimde yankılanırken henüz ölmedğim düşünüyordum. Belki de bir sa-

niye sonra alının ortasına kilitlenmiş bir sn per, tüfeğin ateşleyecekti. Ve korktuğum başıma geldi.

Mükemmel casusluk ve keskin nişancılık oyunu. Syphon Filter'in devamına hoşgeldik. İlk oyunun tadı damağında kalanlar için tam bir ilaç niyetine sunulanlabilecek bir oyun Syphon Filter 2. Bu sefer oyuna öze ajan Gabriel Logan olarak başlıyoruz ve oyunda ilerledikçe bazı görevleri bir stinbarat uzmanı olan Xian Ling ile tamamlıyoruz. Konunun odak noktasını yine baş başa virüsümüz Syphon Filter ve bu virüsün terörist bir akeye satış planı oluşturuyor. Konudaki an donüşer siz oldukça şaşırtacak, bunların nepsini söyleyip de oyunun zev-



muamelelere maruz kalıyor ve siz de bir grup CBDC ajanıyla beraber paraşütle atlayarak kurutuluyorsunuz, yapmanız gereken şey Syphon Filter için panzenir oluşturmanın tek yolu olan Pharcorn veritaskerine o ajanlardan önce ulaşmak. İlk olarak yapmanız gereken şey kaza yerini tam olarak tespit etmek. Herledekte, levelde yeni görevler ekleniyor ve en sonunda kendinizi arkadaşlarınızı korumak ve güvenli bir yere kaçmak için düşmanı yüz yüze gelmeniz gereken bir pusuda bulacaksınız. Dört bir yanda uçan mermiler, kafanızı acağız nız tek bir niyet

mak için görünmezliğinizden ve sessizliğinizden başka güvenecek bir şeyiniz olmadığını fark edebilirsiniz. Genel olarak görevler belli bir sırayla takip ederek tamamlanmak zorunda, her şeyin planı uygun olarak gelişmesi için bu gerektir. Bu plandaki parçaları arasında düşmanı şaşırtmak için spot ışıklarını vurmaktan, bir asma köprüünün ipinde sallanmaya, askerlere arkadan yaklaşp sinsice öldürmekten, bombaları etkisiz hale getirmeye kadar bir çok değişik aksiyon bulabilirsiniz. Ve bunları yaparken düşünmeniz gereken tek kişisiz değisiniz, bazı durumlarda siz Gihannızı bazı durumlarda ise onar sızı koruyacaksınız.

Yapay zekanın bu kadar iyi







ayarlarını olmasa gerçekten sevinirici, böylece meydana gelen olayların gerçekçiği hakkında

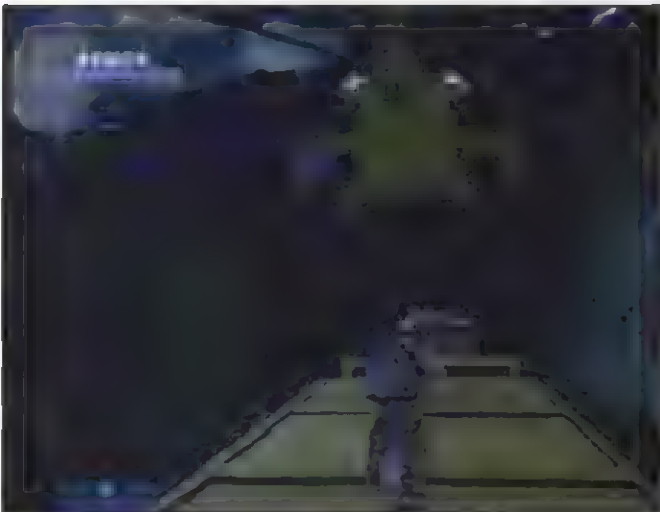
birlikte çalışmayı öğrenmeniz gerekir. Ve takım arkadaşlarınızın sizden delirtecek kadar aptal olmama-



ciddi şüpheye kapılmıyorsunuz. Çünkü genellikle bir oyunun oyun olduğunu hatırlatan en önemli şey yetersiz yapay zekadır. Buradaki yapay zeka hem düşmanlarınızı hem de sizin G'larınizi kapsıyor. Oyunda rahat bir şekilde ilerlemeniz için

lar, bu oyun için kesinlikle pozitif bir özellik. Eğer bir düşmana sessizce yaklaşmaya çalışırken fark edilerseniz, karmaşa yaratmak için takım arkadaşlarınız da ateş açacaktır.

Oyundaki bazı önce noktalar, oyunu daha da çekici hale getir-



yor. Mesela bazı bölümlerde gizli olarak kadar gerekli ki düşman sizin en ufak kılınıza sahip gorse leveli tekrarlamaz gerekecek. Gökteki paraşütçüleri vurabileceksiniz, bazen vurduğunuz düşman yanbaşınıza bile düşüyor. Aynı şekilde yüksek yerlerdeki düşmanları vurduğunuzda kayalarından yuvarlanmalarını seyredeceksiniz.

Kaştığınız yerden devam etmek noktaları, her bir görev

tamamladığınızda size sunulacak, kayıt noktalarını ise ilk oyunda olduğu gibi level sonunda bulacaksınız. Görevleri tamamlamanız için yapmanız gereken kesin şeyler yok, düşmanı ister uzaktan avlayabilir, ister yanlarına kadar suzulup bayıltabilirsiniz, bu tamamen sizin keyfinize ve cephane durumunuza kalmış.

Gabe çok gerçekçi şekilde hareket ediyor, yine de koşu olayını ilk oyunda olduğu gibi pek becerememişler, Gabe yine biraz yumuşakmış havas veriyor dikkat edince. İlk oyunda olduğu gibi yine birçok hareket mevcut, bunlar arasında çıkıntılara asılmak, çömelmek ve yuvarlanmak da var. Bazı görevleri tamamlamanın yolu bu hareketleri kullanmanıza bağlı olacak, bir güvenlik penceresinin altından çömelerek geçip, içendeki görevi arkasından yaklaşıp sürdürmek gibi.

Grafik olarak Syphon Filter 2 yaratmak istediği ortamın hakkını fazlasıyla veriyor. Çalıkları, ağaçları, araçları ve kaya oluşumları, saklanmak için mükemmel stratejik ortamlar oluşturuyorlar. Ufak tefek çarpışma tespit sorunları ve grafik kusurları olsa da bunlar kesinlikle oyun tarzını etkilemiyorlar. Düşman vurduğunuzda yere düşen kan damları gibi grafiklere yapılan ufak rutuşlar size inanılmaz bir deneyim yaşıyorlar. Önceki game daha fazla sılan eklenmiş ve bu da daha çok kanasusamış bir

Gabe anlamına geliyor.

Bahsedilmeye değer daha bir çok ufak özellikleri var Syphon Filter 2'nin ama özellikle dikkat çekilmesi gereken noktalar mükemmel nişan sistemi ve ses efektleri. Nöbetçilere yaklaştıkça onları daha iyi duyabildiğinizi fark edeceksiniz, onlara uzak durursanız bazı önemli bilgileri çıkarabilirsiniz. Kapalı yerlerdeki patlamalar sizi etkileyecek, ve aynı gerçek hayatta olduğu gibi patlamak yerine Gabe arasında uzaklık ve engeller kulağınıza ulaşan ses üzerinde çok etkili olacak.

En iyisini sona sakladım. 989 Studios oyuna kırkışık death match özelliği eklemiş ve bu da özeli tasarlanmış arenalarda, bir arkadaşınızla kanlı bir savaş vermek anlamına geliyor. Ana oyunda ilerledikçe daha fazla arena kullanılabilir olacak. Bazı kamera hataları mevcut olsa bile, böyle bir modun oyunda olması resmen bir rüyanın gerçek olması anlamına geliyor. Fazla da uzatmaya gerek yok. İçinizdeki casusu ortaya çıkarmak istiyorsanız, başka bir seçeneği göz önüne getirmeyin. Syphon Filter 2 bunu yeterince karşılayacak.

Eser gülven

**Grafikler**

Platformun sunumunu zenginleştiriyor. Özellikle göze hoş görünen grafikleri var. Oynanmaya değer.

**Ses ve Müzik**

Musikler güzel. Silah efektleri ve patlamalar kulak dolduruyor. Oynarken seslenilmiyor. Unutmayın.

**Oynanabilirlik**

Rahat bir oyun değil. Syphon Filter 1 oynayanlar için bir zorluk olacağını sanmıyorum.

**Atmosfer**

Oyun ortamı içine çekiyor. Kendini ajanlatmanın yollarını keşfediyor. Sonuna kadar gitme isteği duyulmuyor.

LEVEL KARNESİ

**LEVEL Notu**

80

Başarıyla bir bölüm bitirdikten sonra

Bonçuk da mükemmel geliyor.

- ▶ CPU sayısı : 1
- ▶ Oyuncu sayısı : 1
- ▶ Animasyon : 30 FPS
- ▶ Arka plan efektleri : var
- ▶ Ses efektleri : var
- ▶ Ses desteği : yok
- ▶ Müzik desteği : yok
- ▶ Dış dünya desteği : yok
- ▶ Menü tabi desteği : yok
- ▶ Ekranca desteği : yok



# THEME PARK WORLD

Yapım: Bullfrog

Dağıtım: EA

Tür: Strateji

Web: www.ea.com

**C**evrim ustaları C max yine iş başında, bu sefer klasik PC oyunu Theme Park World'ü PlayStation'a sunuyorlar. Peki bu oyun yakın zamandaki hayal kırıklığı yaratan çevrimlere benziyor mu? Yoksa eğlence araçları yaratma ve mikro yönetim üzerine kurulu bu oyun kendisinden bekleneni verebiliyor mu? Hep birlikte görelim bakalım

Daadd, I'm really bored

Theme Park, Bullfrog'un 1995 de PC'lerde çıkardığı aynı adlı unlu oyununa dayanıyor. Küçük çocukları bir oyun parkına çekebilmek ve onların cebindeki her kuruşu alabilme başarısının ölçüldüğü Theme Park okadar güzeldi ki bu güne kadar hala oynandığını biliyoruz. Ustalık Theme parkla aynı başarıyı yakalayacak başka bir lunapark simülasyonu da daha yapılmadı. Ama görünen o ki bu durum değişmek üzere ve ustalık bu sefer PSX sahipleri de Theme Park'dan uzak kalmamak zorunda o mayacaklar. Zaten renkli ve hareketli dünyası ile tam bir psx oyunu olan Theme Park'ın Playstation'dan ayrı tutulması tam bir hata olurdu.

Genellikle PC-konsol çevrimlerinin iyi veya kötü olması, klavye ve fare kombinasyonunun gamepad'e nasıl aktarıldığına bağlı



olarak değişiyor. Tartışmaya gerek yok, şimdiye kadar bunu mu-kemmel biçimde kullanan bir oyun yapılamadı. Playstation'daki gerçek-zamanlı stratejiler her zaman kullanışsız olmuştur, son zamanlardaki Railroad Tycoon bir nebze düzgün olsa bile, klasik ikonlar-menüler-mişler sistemi konsola taşımaya kalkışınızda her zaman hayal kırıklığı ve çeşitli

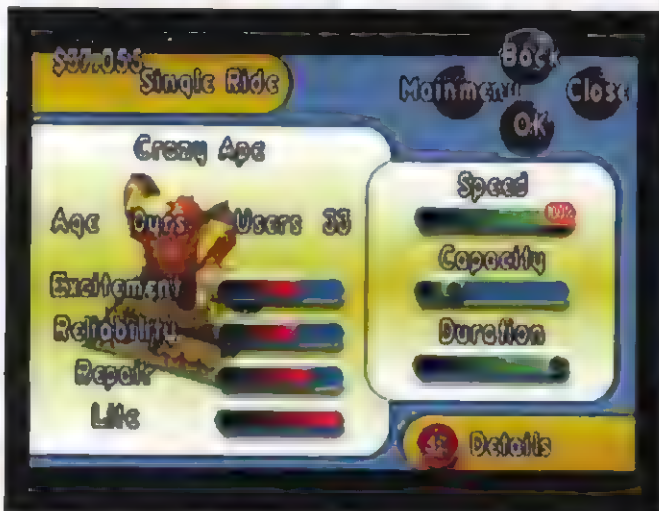
sorunlar baş göstermiştir.

İnanmayacaksınız belki ama Theme Park World'de bu sorunlardan hiç birisi yok. Lunaparkınızı yaratmak çok etkili bir kontrol sistemi sayesinde oldukça basitleşmiş – hangi düğmenin ne işe yaradığı bile daima size hatırlatılmak üzere ekranın bir köşesinde duruyor. Uzun, kanşık, dolambaçlı roller-coaster'lar yapmak bile oldukça hızlı ve kolay bir şekilde gerçekleştirilebiliyor.

Parklar çeşitli temalar üzerine kuruluyor, bunlar arasında Aztec, korku, uzay gibi temalar var. Oyuna başladığınızda bunlardan yalnızca bir tanesine erişebilirsiniz ama oyunda ilerleme kaydettikçe bu temaların her bir kendilerine has araçlarla birlikte mevcut duruma geliyorlar. Level içindeki belli hedefleri tutturduğunuzda "altın bilet" kazanıyorsunuz, bunun yeni seviyeler açmak veya özel araçlar ve eşyalar almak için kullanabilirsiniz. Ama ne yazık ki genelde bu hedeflerin ne olduğu belli değil, o yuz-

den çoğunlukla körlemesine oynayacak ve ekranda birdenbire bir altın bilet çıktığında sevineceksiniz.

Dört adet bilet sahibi olduğunuzda Theme Park World'un en mükemmel özelliklerinden birine şahit oluyorsunuz. Bir düğmeye basıyorsunuz ve hooopp birinci şahıs perspektifine geçiyorsunuz. Aynı bir lunaparka gitmiş gibi, acayip eğlenceli. Ka-fanıza göre takılıyorsunuz parkın içinde. Etrafta dolaşmak, iş tediğiniz bir araca binmek, sağa sola zarar vermenin o değişik hazzın duyulması, hepsi elinizde. Eğer uzun zamandır gerçek hayatta lunaparka gitmediyseniz sizin için oldukça değişik bir tecrube olacak demektir. Özellikle acayip karmaşık roller-coaster'lar yaratıp, sonra da onlara binmek o kadar zevkli ki. Ama bu kadar ballandırmışken neme neme uyarımı da yapayım. Birinci şahıs perspektifinde grafikler biraz, nasıl soylesem, Lego oyuncak arı gibi







meyeceği adam tanımam, o ayrı...

Bunların hepsi size çok mu ka-  
nışık geldi. Eee o zaman niye bu  
yazıyı okuyosunuz ki? Bu komik  
de olsa bir gerçek-zaman strate-  
jisi bir oyun. Elbette kanışık ola-  
cak, ne yani kolay olsaydı çok  
mu zevk alacaktınız. Eğer diyo-  
sanız ki "yaw oyun kanışık ama  
ben yine de oynamak istiyorum  
öğrenmek istiyorum", içinde o  
azım var", o zaman oyundaki  
asistan size yardımcı olacaktır,  
bunu da beniden beklemeyin.  
Şu ekranın köşesinde oturan tıp-  
var ya, işte ondan bandedio-  
rum, size istediğiniz zaman ipuç-  
ları verecek, önerilerde buluna-  
cak faan faan. Yararı bir insan  
yani. Hoş bir süre sonra en sa-  
bir o an niza bile gıcık gelmeye  
başlayacak ama genç oyuncu ar-  
tım nık desek daha doğru o acak  
tı galiba onu sevecekler sanırım.

Son söz: Theme Park World  
mükemmel bir cevrim. Grafik  
olarak PC versiyonuna yetse-  
se bile önemli olan oynanabilirlik  
diyorsanız aha, oynayın, sevin,  
biraz çocuk olun.

Eser Güven

oluyorlar. Biraz fazla pikseli fa-  
lan. Ama yine de o moddayken  
önemli olan şey grafikler değil,  
yarattığınız araçları parkınızda  
dolasan bir veletin gözünden  
görebilmek.

Let's have a ride Daddiel!

Başarılı bir park oluşturmanın  
en önemli öğelerinden birisi el-  
bette ki çalışanların yönetilmesi-

dir. Yeni araçların kendi başları-  
na ortaya çıkmalarını beklemi-  
yorsunuz herhalde, ya da o  
ufak k arılar yollara attıkları çöp-  
erinin kendi kendilerine yok ol-  
malarını. Bu işleri yapacak gö-  
revlilere ihtiyacınız var. Bir ma-  
damani yeni araçlar ve çekic-  
iler keşfederken, temizlikçiler  
etrafın goze hoş görünmesini

sağlayacak, mekanik uzmanları  
se araçlarınızdan pufur pufur  
duman çıkmasını engelleyecek-  
ler, tabii onlara adam gırtlav  
randığınız sürece. Düzenli ola-  
rak maaş arında yapacağınız  
zamlar onlara öze kuracağınız  
çalışan odaları gibi atraksiyonlar  
çalışanları cidden gaza getiriyor.  
Hoş maaş artışının gaza getir-



<b>Grafikler</b>	Renkli büyüklerin minimumu grafikleri herkesin hoşuna gidecek. Ekrandaki küçük adamlara bayılacaksınız.
<b>Ses ve Müzik</b>	Çok neşeli, eğlenceli, hareketli müzik ve çocuk kahkahaları ile evmin içine coşku taşıyor.
<b>Oynanabilirlik</b>	Rahat, kolay kullanımlı bir arabirimi var. Oynarken zorluk çıkartacak bir oyun değil.
<b>Atmosfer</b>	Tek kelimeyle hatırı: Küçük çocuklara yeni oyuncaklar yapmanın bu kadar zevk- li olacağını düşünür müydünüz?
<b>LEVEL Notu</b>	<b>80</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>PC versiyonu: var</li> </ul>	



# FEAR EFFECT

Yapımcı : Eldos

Dağıtım: Eldos

Tür: Action

Web: www.eldos.com

Abi önce sola başca, sonra sırayla tüm düğmelere basıp gamepad'ı 180 derece çevirce, var ya acayip bir vuruş yapıyo adamı, anında dövüyön rakibi" "Bak bak tek tek dövüyom adamları kaç kere bittirdim ben bu dövüş oyununu biliyon mu? Ya artık siz de sıkılmadınız mı şu dövüş oyunları furyasından, Artık Playstation'ınıza takıp soğuk yeni bir deneyim yaşayacağınız şeyler istemiyomusunuz? Ne, biris birşey dedi galiba. Yok yok söyle de biz de duyalım bakalım ne geveliyosan Ne? Fear Effect mi? Ben de tam o oyundan bahsedecektim, ben den uzun yaşaycaşın vallahi Ama dur bilmeyen ere de biraz tarif etmemiz gerek oyunu Blade Runner, The Killer ve Aeon Flux'un sinematik öğelerini düşünün ve üzerine Resident Evil ve Heart of Darkness'in oyun tarzını ekleyin ve tamamen benzersiz bir deneyim hayal edin İşte o oyun, bu oyun Ve tahmin edin bakalım bu canavar oyun kaç

ır mı şu Çin isimlerine, adamlar uğraşıp isim yapmışlar kendilerine) şehrinde ortadan kaybolur Bu kaçınılma olayının her gün olabilecek basit bir kaçınılma olayı olduğu sanılmamalıdır Kızın bu kız üzerinde garip tesiri olmaktadır ve babasına da normal bir insanı demek pek mümkün değildir E ortada bir kaçınılma olayı olduğuna göre paralı askerlerden oluşan takımın görevi de kız bulup, geri getirmektir Adamlarımızın iyi niyetli, fedakar insanlar olduğu sanılmamalıdır Bu işin sonunda acayip para kazanacaklardır yoksa kız pek de umurlarında değil değildir Tabii bu oyunda da 'aa aın kardeş size hemen kız verelim, boşu boşuna kan dökmülsün' diyecek adamlar yoktur Kız zor kullanarak, kimseye acımaya



"Deke" Decourt Resident Evil Code Veronica da o duşuğu bu, bu oyunda da her bir karakter oyunun belli zamanlarında kontrol etmeniz gerekiyor Bir karakterle belli bir noktaya geleceksiniz sonra iş diğer bir karakterle bittireceksiniz Bu olay oyun boyunca sık sık başınıza gelecek, ama oyunu acayip bir hava katmış Resmen para asker takımı o duşunuzu hissediyorsunuz Birlik beraberlik ortamı yaratılmış Zevk yanı

mış Arkaplanların karanlık, kasvetli, Blade Runner'ımsi grafikleriyle tam bir tezat oluşturuyorlar ve bu goze nefis görünüyor Oyunda bir sürü sinematik ekran var ve işin en hoş tarafı sinematik bir tip de oyunun başladığı yerlerin neredeyse hiç geçmişi olması Kendini aynı bir filmi içinde hissedip ekran karşısında garip garip hareketler yapmaya başlıyorsunuz

## HO CHI MINH!

Hadi tamamı anladık grafikler çok çok iyi, peki oyun tarzı hakkında ne söylemek gerek? Bıdursur elim Fear Effect kesinlikle çok gergin kendinizi baskı altında hissedeceğiniz bir macera oyunu Oye çok kolay öğrenilebilecek bir oyun olmayabilir bazıları için Çok zor olmasa da kontrollerde ustalaşmaya kadar oyun size eski oyunlardan Dragon's Lair'ı hatırlatacak Mesela ilk CD'nin bir noktasında bir helikopter tarafından vurulmadan kaçtandan geçmeniz gerekiyor Burada ne yapacağınızı anıya kadar kursunlarla doluk deşek edindiğiniz sinematik ekranı zayıp duracaksınız Sonra da bir anda farkedeceksiniz ki artık kontroller size hiç de yabancı gelmiyor, iste o noktadan sonra oyun gerçek bir eğlenceye dönüşüyor Peki kontroller nası? Karakterler zıplamak zorunda değildir ama koşabiliyor saklanabiliyor, düşmanlara sinsice yaklaşabiliyor ve kendilerini koruyabiliyorlar Yani böyle



CD kaplıyor? Sıkı durun, tam tamına 4 CD boyunca anime tarzı grafikler, benzersiz bir oyun tarzı ve çok sıkı bir hikaye sizi çok farklı bir dünyaya sokacak

Fear Effect tek hikaye aynı bir John Woo filmindeki gibi geşiyor Kısaça özetleyelim barı Güçlü bir Çin şadamlarının kızı olan Wee Ming Lam, Shan Xi (bayı

rak kurtarmanız gerekmektedir

## FU MANCHU!

Takım dedik ya hanı biraz önce, işte o takım üç tane paralı askerden oluşuyor Bunlardan ilk eski bir fahişe olan Hana Tsu Vechel, ölüm makinası diye adlandırılacak ecdğimiz Royce Glas ve bir patlayıcı uzmanı olan Jakob

Grafiklere gelsek Grafikler için acıcası bir şey söylemek istemiyorum, o kadar mükemmel ki Çevre genelikleri önceden render edilmiş grafiklerden oluşuyor, aynı Resident Evil'da olduğu gibi, ama burada etrafın canlı olduğunu düşünmeniz sağlanan arkaplan animasyonları falan

da mevcut İnsanlar arabaların arasından yürüyor uçaklar havalarınna fa anıyor, otlayan inekler falan var (sanırım bu sonuncusu yoktu ama olsun etraf gerçekten çok canlı) Karakter çizimleri bu oyunu diğerlerinden bir kalemde ayırıyor zaten Aynı anime çizgilerini çizdiğinizizi satıyorsunuz, karakterlerde parlak renkler ve kesin gölgeler kullanılı





her onüne gelece bami gum qi  
reçeginiz bir oyun degil Fear Ef-  
fect. Tabii karakterleriniz azin dus-  
manlarla man gucuyla savaşımlı  
yorlar; Bowie bagindan makineli  
tufeye kadar genis bir silah  
secenegi mevcut. Iste size guzel  
bir ozelik daha. Karakterler her  
ki ellende de silah taşıyabıyor-  
lar ve böylece iki farklı nedfede  
aynı anda saldırabiliyorlar. Bu  
ozeligi Capcom da Resident Evil  
sartirine ekledi. Onu da hemen  
burada hatırlatmış olaymı. Fear  
para asker dedigin yetenekli o-  
mal tabii biraz her ki ellinde  
kullanabilmek gerekirse baska  
yollar da bulmalı. Alın size guzel  
bir ozelik daha. Resident Evil  
oyunlarının aksine oyle her tara-  
fa tıklayıp se yarar birseyler bul-  
maya çalışmanıza gerek yok,  
boyce bir yer bulduğunuzda  
oyun size bunu bildiriyor. Mesele  
bir "action" bulgesinin yakınına  
geçiyorsanız, ekranda "Use" yazı  
beliriyor. "Use" duğnesine basınca  
da ekrandan birseyler oluyor  
tabii. Ne olduğünü artık oyle bir  
bolgöyde de diğ nizde göreceksi-  
niz.

Oyunda oldukça cesitli rakı-  
p er var. Askerlerle, gangsterlerle  
bise donusmus faniselerle ve  
hayaletlerle kapacaksınız. Bir

düşmana karşı laştığınızda daya-  
nabıceginiz zarar miktarı, her  
bir tehlikeli durumda değışen  
korku seviyenize göre belirleniyor.  
Diyelim ki yarattığınız bir size  
bir pençe attı ve korktunuz, o  
anda kapırsınız nızlaniyor ve  
gosterge kırmızıya donuyor. Ya  
da diyeim ki bir suru düşmanı  
makinel ile taradiniz veya bir  
bekcin arkasından silsice yak-  
laşıp onu diğ er tarafa (hos bu  
oyunda diğ er tarafın neresi oldu-  
ğuna anlamak da pek kolay de-  
ğ il) postalandınız. Bu durumda da  
adrenalin oldulu aacaksınız ve  
gosterge normale donecek. Her-  
sey o andaki durumun üzeriniz-  
de yarattığı korku etkisiyle ilgili.  
Oyunun isminin nereden geldi-  
ğ in anlamış nızdır herhalde.  
Çoğu yerde odaya girdiğiniz an  
dan itibaren karar vermek için  
saniyenin onda bir kadar zama-  
nınız olduğuna hissedeceksiniz.  
Amazing Studios'un Heart of  
Darkness'ında olduğu gibi, eger  
bunu hissedemezseniz zaten ci-  
mussunuz demektir, bir dahak  
sefere emin olun ki hissedersiniz.  
Buradaki en kötü şey olduktan  
sonra geçen uzun yukleme za-  
manları. Artık ona da a sakacısı-  
nız. Bu tip aksiyon ar oyunun  
büyük bir kısmını kapıyor ama

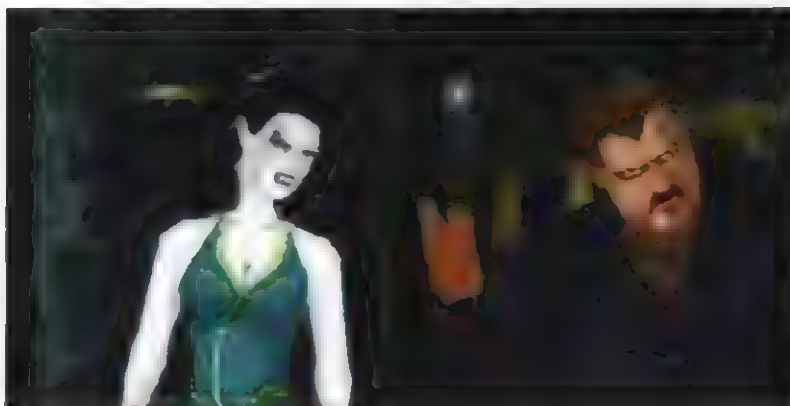
oyun içine serpil-  
miş ve açkçası  
çok y tasarlanmış  
mantık bulmacaları  
faan da var. Bazı  
bulmacalar siz o-  
dukça zor ayabılır,  
neyseki oyun bo-  
yunca bir suru "sa-  
ve point" ile karşı-  
laşıyorsunuz. Key-  
dedin oyunu, za-  
nın yatağa biraz  
sakın kafayla düşü-  
nün baka im bu-

macaları. Oyle çok çabuk pes et-  
meyin. Zaten oyun pek uzun  
surmuyo. Oyle sağdan so dan  
acıktama okuyup da oynamayın  
yani. Sadece sınırlarınızı test et-  
mek e kalmayın, biraz da beyni-  
nizi çalıştırın bakayım. (Sakin ara-  
nızdan bir aklı çıkıp da ama be-  
yini de sınır hücrelerinden oluş-  
muyo zaten. Hımm söy er ba-  
kym demesin, çok kötü cevap  
veririm ona göre). Oyun uzun  
surmuyo dedik ama ne kadar  
uzun sürmediğini söylemedik ga-  
liba. Walla baba oyuncular oyunu  
yaklaşık 15 saatte bitirebilirler.  
Tabii düşününce 15 saat pek ki-  
sa bir süre gibi geliyor. Haklısı-  
nız. Ama oyun o kadar guze ki  
değ il. 15 saat, 50 saat sürse bile  
sonlara yaklaştıkça cinizi b ezik-  
lik kapayacak. Sanık gerçekten  
bir sona yaklaşıyormuşsunuz, bir  
daha donuşu o mayacakmış gib  
iste tam o anda gözünüzden bir  
damla neyse ne dıyduk, kısac-  
ca toparlayacak olursak bir önceki  
cumley söyle diyebiliriz. Acık  
acıktık hikaye biraz lineer olduğun-  
dan oyunu bitirince bir daha oy-  
nayacağınızı sanmam. Iste oyu-  
nunun tek eks. puanı bu. Bitir mi-  
biliyor, yani oyunu bitirdiyse  
oyunun size sunduğu ve sunabi-  
leceği herşeyi görmüşsunuz de-  
mektir. Alternatif  
sonlar veya oyun  
cinde az da olsa  
sapabileceğiniz de-  
ğişik yollar yok.

Diyelim ki na a  
kararsızsınız bu  
oyun hakkında.  
Eger Metal Gear  
Solid ve Resident  
Evil'i oynadysanız  
kararsız kamanız  
icin kesinlikle bir

sebebi yok. Fear Effect de aynı bu  
diğ er oyunlar gibi acayip eğlen-  
cel. Oyle bir hikayeye sahip ki,  
baş na oturduğunuz zaman oyu-  
nu bitirmeden kalmak istemeye-  
ceksiniz. Tamam hikayenin lineer  
o duğünü söyledik ama konuda  
oye donuşer o yuyor ki, sürekli b  
raz daha oynayıp ne er olacağını  
görmek bilmek, an amak, yaşa-  
mak istiyorsunuz. Hala etkiye-  
medim mi siz. Bu oyunu oynat-  
mak konusunda. Ama sonra pış-  
man olmayın, iy düşünün. Bu  
oyuna af soyeyenleri bizzat Ja-  
kob "Deke" Decourt'un ziyaret et-  
tiği ve pek de hoş olmayan şey er  
yaptığı na dair bir rivayet var orta-  
da. Walla benden duymuş olma-  
yın. Ben sadece sizin y iğ niz için  
soyluyorum. Yani bu oyunu oy-  
namak elinizde yapışmaz, keyifli  
keyifli dakikalar geçmiş olursu-  
nuz ve Deke risk de ortadan  
kalkmış olur. Hadi bakalım bırakın  
braz su dövüş oyunlarını, farklı  
oyun. Fear Effect oynayın. Korku  
seviyeniz da ma üst seviyede  
tutun.

Eser Güven



**Grafikler**

Çizgi film kalitesinde ve stilinde Göze hoş  
görünen grafikler. Aynı zamanda akıcı ve  
sürükleyici bir oyun sağlıyor.

**Ses ve Müzik**

Film seyredet gibi ekrana bakmanıza  
neden olacak güzel bir müzik ve etki-  
leyici efektler var.

**Oynanabilirlik**

Sorunsuz zevkli bir oynanış var. Acemi  
oyuncuların bile biraz çalışarak zorlan-  
madan oyuna dikkatleri mümkün.

**Atmosfer**

Film havasında etki eden atmosfer. Bir  
atmosfer var. Çizgi film havası oyuna çok  
sahip oluyor.

**LEVEL Notu**

80

Güzel görünüm, müzik ve atmosfer.  
Oynanış rahat ideal bir oyun.

- ▶ CD kayıtları : 1
- ▶ Oyuncu sayısı : 1
- ▶ Memory blok : 1
- ▶ Analog joystick desteği : var
- ▶ Dual shock desteği : var
- ▶ Link desteği : yok
- ▶ Mouse desteği : yok
- ▶ Diresiyon desteği : yok
- ▶ Multi tab desteği : yok
- ▶ Yazıca desteği : yok
- ▶ PC versiyonu : yok

# TOMB RAIDER 4 The Last Revelation

Yeniden merhabalar hepinize. Ben yokken Lara'ya iyi baktınız mı? Güzel o zaman, yeni bölümlere saldırabiliriz.

## Dördüncü&Son Bölüm

**Y**eniden merhabalar sevgili arkadaşlar! İnanın ki ben bu oyunun dördüncü bölümüne stratejileri yazmamı istemişim. Oyle ki ben daha geçen ayki çözümü yazarken, oyunun yeni versiyonu çoktan çıkmıştı: The Lost Artifact! E artık bu bölüm de son olsun dedik. Hadi hepinize geçmişler olsun.

### EN SON TRENCHES' DEN GELMİŞ, STREET BAZAAR' A GERİ DÖNÜYORDUK...

Asağıdaki alana inin. Bu kez Ekipteki kapıları girin. Hol boyu yürüyün ve kapıyı açın. Kuziye dönün ve bu alanın sonuna kadar yürüyün. Batıya dönüp tekrar kırmızı kurukafa ve kemik şerefelinin olduğu yere girin. Burum bitecek ve tekrar trenches'e geri döneceğiz.

### YİNE Mİ TRENCHES?

Habo sıklıkla yow, bir oraya la buraya, başımız dondu yanı. Şimdi bir mavin tartasındasınız. Mine Detonator' u kullanarak tırtılları sağ salım kurtulur. Sonra diğer tarafa yürüyebilirsiniz. Kırmızı düğmeye basın. Böylece tam quneye doğru olan kapı açılacak. Motorunuz orada siz bekliyor olarak. Motora hoplayın ve açtığınız kapıdan girin. Batıya dönün ve yukarıya doğru devam edin.

### TEKRAR THE CITADEL GATE' E

İrlevin ve Cabbar-El Abızittin Zin'leri'ni bulunubakınız. LEVEL 50 bat 2000). Sahneyi seyredin ve ekran karardığında bölümün bitmiş olduğunu biriminin voçu coşkusu ve heyecanı içersine girin.

### CITADEL

Bu bölüme Citadel' ın kınıdır başlayacaksınız. Açık yürüdülden sonra bir sahne ile karşılaşacaksınız. Kontrolü alarak almanız ve quneye dönünüz. Bu odaya girince siz de quneye yürümeye devam edin ve merdivenleri alın. Tekrar quneye dönün ve bu odaya da girin. Odanın







sağ tarafında, yerde bir fener bulacaksınız. Altın ve en yakında ki fener ile yakın. Tekrar merdivenlerden turun ve odaya girin. İpi bulun ve yakın. Ana odaya dönün. Bir yerleri yok o doğu nu farkedebilirsiniz. Buradan aşağıya düşün ve aşağıdaki açıktaki doğru yurumeye devam edin. Büyük bir odaya ulaşana kadar koridorları takip edin. Sanneyi zedektikten sonra solunuzdaki kremitte zıplayın. Sonra batıdaki merdivenlerin üstündekine. Buradan aşağıya sarıkın ve sağa doğru kayın. Buradan aşağıya düşün ve sağdaki deliğe girin. Diğer taraftan suya düşün ve havuzun diğer tarafına yürüyün ve batıdaki deliğe girin. İçinde dura bir eğri zıplayın. Bu ana kadar terreyi Kosun ve güneydek yokuşa zıplayın. Yukarı çıkın ve kolu çekin. Arkanız dönün ve batıya doğru yürüyün. Değten düşün ve kuzey pasajından aşağıya doğru yürüyün. Böylelikle pusula bulmacasının olduğu odaya geçileceksiniz.

Odanın tam ortasında dört sütun göreceksiniz. Ayrıca odanın dört duvarı var. Her sütunun bir harfi var (N, S, E ve W). Her sütunun harfine dyan sota yerleştirin. Yan Batı sütununu batı sütununa gidecek şekilde West-Batı, South=Güney, East=batı, North=Kuzey). Bu işi bitirdikten sonra batıdaki kapı açılacak. Holden aşağıya yürüyün ve odaya girin. Suya atlayın ve güneydek pasaja girin. Soluna ulaştığınızda oradaki kolu çekin. Tekrar havuzun ortaya dönün. Kapıyı kapattığınızı fark edeceksiniz. Bu kez kuzey pasajına giriniz. Disanya çıkın. Şimdi açık pasajdan yürüyün. Pusula odasına ulaştığınızda balı pasajından aşağıya girin. Holün solundaki odada bulunan kolu çekin. Pusula bulmacası odasına geri dönün. Havuz ana odaya dönün ve batıdaki kenara tırmanın. Bu holün sonuna kadar yürüyün. Buradaki kolu çekin. Tekrar ana odaya dönüp kuzeydeki pasaja girin. İçinde bir boy na-

vazdan çıkıp diğer odaya girin. Buradaki doğru geçidine girin. Diğer tarafa noğünize ara ya kısıke etor saldıcak. Tahta arka kapı yere kadar girin. Onları bekleyin ve son anda zıplayın. Adamlar sağ olsun size yolu açacak. Böylelikle diğer bölüme geçme hakkı ile inilemiş bulabilirsiniz.

### İŞLERİ YOLUNA KOYMANIN ZAMANI GELDİ ARTIK: SPHINX COMPLEX

Batıya doğru koşun. Kıda ile male karşılaşırsınız. Gebertir ve bir sından düşen zirahtan alını. Bir anantarla kuzeydeki kapıya girin. Bu alana girdikten sonra, doğuda ki tane dana öcek, gebertir. Kuları bulup çekin ki batıdaki kapı açılır. Kuzeydek araziden aşağıya kaydığınızda, hoplayıp zıplayarak gereken bir alana geçileceksiniz. Kapıyı bulup tekmeleyin. İçerideki taffin oluğu yere düşün ve dergin önün deki zıgaraya ates edin. Diğerine uasmak için deliğe birmanın. S' anınızı çıkartıp onu da vurun ve bir yenisine dana girin. Küçük kutuyu vurun. Meta bacağı arak alabilirsiniz. Batıdaki duvarın sağındaki kolu çekin ve kapıyı açın. Kapının arkasında sizi ki cileman bekliyor olacak. Hayatı öldürmeniz kapıyı açar. Sol tarafa zıplayın ve kendinizi başadığınız yerde tekrar görün. Güneydekine girin ve güneybatıya doğru kayın. Güney taraftaki duvara zıplayın. Sonra dönüp batıdaki deliğe zıplayın. Buradan diğer tarafa zıplayın.

### TAHTA KULBU ALMAK

Obe elçis duşunurcu devam edin. İkinci kenarda güney yeri ne kuzeyde donun. Zıplama bulmacasından devam edin. Diğer tarafta ki kutu olacak. Tahta kulbu ortaya çıkarmak için bunlar vurun. Arkanız dönün ve tekrar diğer tarafa geçin. Sonra sola dönün. Sıkı sıkı bir mezar taş göreceksiniz. Yaklaşın korkmayın. Arasanney seyrettikten sonra arkanız dönün ve yürümeye başlayın. Kazmaya başlayın. Deik super oldu, eilin ze sağık arkadaşlar. Şimdi kendi kazdığınız deliğe kendinizi düşmek durumundasınız. Ne yapalım kader

### THE MASTABAS

Menkaure Piramit bölümün

den anantarı aldıktan sonra bu bölüme girmeniz gerekiyor. Her sağıdan giderek duard' s key i kullanacağınız kapıyı bulun. İçeride yürüyün. Uzun zaman sonra erdiğini fark edeceksiniz.

### SFENKSİN ALT BÖLÜMÜ

Mağaramı koridora doğru devam ediniz. Güçten sonra bir grup yereye girileceksiniz. Geçitten kuzeye doğru terreyin. Şu anda bu bölümün geniş alanı hatırladınız. Zira nın k' tarafında da da katesler öcek. Biraz ötesinde bir s' doğuya bir s' batıya olmak üzere k' hol var. Kuzeydeki duvarın önünde mozaik koruyun. Ki boğa var. Yanarına çiderseniz uyulup kestenezi çizer birmis olun. Pek nası kurtulacaksınız? Şte cevabı önceki ilk boğay kafese çekin. Sonra acele edin ve kapının yanındaki kolu çekerek onu napsedin. Diğer boğay çiride aynı işlemi uygulayın. Zor ama uğrasabilirsiniz. Dana sonra batı holündeki sketlin yanından parşömen parçasını alın. Bu sızı, mezaikteki hiyeroglifi deşifre etmenizi sağlayacak. Mozaikin altındaki üç taş bir düğme gibi basılabilir. Bunları soldan sağa, E ve D taşları. Bunlara değişik kombinasyonlarda tasma nız, birden a tıya kadar olan odaları açacak. İlk sefer için, D-E den başka kullandığınız her alter natife buzak odası, açılacak. Oda 6), D-E yapın ve batı holüne dönün. Burada 1. zıplama. Kapıyı göreceksiniz. Şu anda birinci kapı açık.

### Oda 1 (kapı odası) Kod: D-E-E

Yer batı holü kapıdan geçtikten sonraki bir kapı, geniş bir yarıktan zıplayın ve yarasalar odasına. Sağa dönün, holden aşağıya girin. Yine zıplayın ve yarasalar odasına. Burada ki heykel kuzey duvarında kapı. Bir kapı ve dört oyuk var. Her oyukta farklı renkler var. Her renk için o renk bir anhtar gerekli. Her delikte bir ocu arsı kullanın. Zor olmuyormuş da in hale etmeyin. Her deliğin arkasında gerekli olan uyarılı kombinasyonlar var. Anıste ben de aşağıda yazdığım si ze

**Kapı 2 (kırmızı anahtar odası): D-E 1.**

**Kapı 3 (yeşil anahtar odası): E-I-D.**

**Kapı 4 (mavi anahtar odası):**



### I-E-D. Kapı 5 (menekşe anahtar odası): E-D-I.

Odadan çıkın ve tekrar ara hole dönün. Mozaiktestedığınız kodu girip o odaya gideceksiniz. Her odayı tamamladığınızda ana hola dönüp diğerleri kodlu yazacak ve uyarı verecekler. Böylelikle dört anahtar da ams olacaktır.

### Oda 2 (Stone of Maat odası)

Stone of Maat'ı bulan ve alır. Biraz dolasmamız gerekebilir.

### Oda 3 (Stone of Khepri odası)

Dort deliğe doğru gidecekler. Bulun ve dördüne de basın. Sonra ana odaya dönün ve deliğe girin. Stone of Khepri'yi alın ve delikten çıkın.

### Oda 4 (Stone of Re odası)

Buraya girdikten sonra duvarlarda delik bulacaksınız.

Kuzey duvar:

Delik 1 - W - böcekler

Delik 2 - Y - böcekler

Delik 3 - H - dışarıya çıkan kapının anahtarını

Doğu duvarı:

Delik 1 - E - böcekler

Delik 2 - G - böcekler

Delik 3 - L - The Stone of Re

Güney duvarı:

Delik 1 - Q - böcekler

Delik 2 - S - böcekler

Delik 3 - A - böcekler

Kuzey duvarına gidin ve H'ye basın. Sonra doğuya gidip L'ye basın ve anahtar alın. Böcekleri kazayla salınamaya özen gösterin çünkü öldürmüyorsunuz.

### Oda 5 (Stone of Atum odası)

Suya atlayın. Burada çrenc bir bulmaca var. İlk kesiminde Güney koridora dönün. Diğer

kısımlar

çalışana kadar aşağıya devam edin. Sonra doğru koridora gidin. Buradan yukarı veya güneye gidebilirsiniz. Güneye giden ve deliğe kavşakta güneye devam edin. İlk deliğin olduğu odaya gidin. Doğuya basın ve suya girin. Çıkışa giden ilk kavşakta kuzeye, ikinci deliğe batıya dönün. Üçüncü delide yukarı ve T kesiminde de yine yukarı gidin. İkinci üçüncü ve dördüncü anahtarları bulup geri geri dönün. Beşinci anahtar ve Stone of Atum'ü almanız gerekecektir.

### Oda 6 (tuzak odası)

Buraya girdikten sonra yarasa ları öldürün. Kurukafa'ya değeri için. Dört anahtar da biriktirdiğiniz zaman odaya geri dönün. Anahtarları getiren yerleri not edin. Sırdaki kuzeydeki kapıdan geçin. Kosey'le konuşun. Kattı olun. Yarasa ları öldürün. Tavana tutunarak karşıya geçin. Diğer kapıları geçin. Odanın koseylerinde bulunan dört kutu bakın ve her biri kuzey kapısından dışarı çıkın yoksa o açılacaktır. Benimse doğru. Burada oyna. Benimse doğru. Benimse doğru.

diğer

geri odaya. Tuzaklara dikkat edin. Geçtiğiniz süreyi diğer yolları devam edin. Tutunarak karşıya geçin. Yarasa ları öldürün ve mağaradan yukarıya çıkın.

### PYRAMID OF MENKAURE

Mağaradan güneye yürüyün. Doğuya doğru olan bazı tımarları abir bolar farkedeceksiniz. Tepeye çıkın. Bulduğunuz kapıya girin ve basın. Kuzeye dönün ve kutu alın. Yukarıdaki alana geçerek girin. Batıya gidin ve dev akrebi öldürün. İlk kesiminde kuzeye dönün ve batı







da bir odayı açacak. Buraya gidin ve aşağıya kayın. Devam ederken eğilmezseniz başba bir bıçak sizi ikiye parçaya ayırabilir. Kükresin duyduğunuz anda eğilmenizi tavsiye ediyorum. Holün sonuna kadar gidin ve devteki kapıya tutunun. Böylelikle diğer bölüme geçeceksiniz. Tekrar açık havaya çıktınız. Dev akrepleri öldürün. Yoldan aşağıya; güneye ilerleyin

yapabildiğiniz yerde sola dönün ve doğuya devam edin. Bu yolun sol tarafındaki düğmeye basmanızda piramitlerin birinin tavanı alacaktır. Merkezî alana dönün ve güneydek koyağtan geçin. Soldaki piramitteki bloğun üzerine çıkın. Bir diğeri ne fandan derken öbte hop aya zıp aya bir ipin bulunduğu çıkmaz sokağı bu lün ipini çekin ve geçidi açın. Buradan devam edip diğer level'a geçin.

#### THE MASTABAS

Buraya girer girmez kuzeye yürüyün. Benzincinin yanında bir kamyon göreceksiniz. Pom-

paların yanındaki zerzevalı alın. Tekrar güneye gidin ve ilk sapaktan doğuya dönün. Solunuzda bir kapı olacak. Açın ve içeriye girin. Yerdeki paneli açın ve aşağıya düşün. Bu yoldan aşağıya yürüyün. Bir kesişme ulaştığınızda doğuya dönün. Duvarında üç aslan kafası bulacağınız odaya kadar ilerleyin. lazer görüşünüzü kullanarak aslanların ağızlarına ağız sıkın. Bunu yaptığınızda kuzeye doğru olan bir kapı açılacak ve iki mumya serbest kalacak. Kesişime geri dönün ve çıkmaz yola kadar devam edin. Yukarıdaki odaya tırmanın Odadan çıkın ve sağa dönün. Doğuya gidin ve odadaki yer panelini açın. Düşün ve yoldan aşağıya gidin. Yine üç aslan kafasının bulunduğu bir odaya geçeceksiniz. Aynı işlemi yineleyin. Kapıları açtığınızda, kum torbasını alın (bag of sand) ve keskin oraya geri dönün. Kuzeye dönün ve buradan aşağıya ilerleyin. başka bir kesişme ulaştığınızda kuzeye gitmeyi sürdürün. Bu yol sona erdiğinde yukarıdaki odaya tırmanın Kapıyı açın ve banyere ates edin. Bu odadan çıkın ve koyağa gidin. Sol duvar boyunca ilerleyin, sağınızdaki kenara atlamalısınız. Buradan mümkün olan bir başka kenara zıp atın. Bu sizi doğudaki bir odaya ulaşmanızı sağlayacak. Bu odaya girin, yerdeki paneli açın ve aşağıya düşün. Ooof, sıkıldı mı arkadaş ya, hep aynı şeyler. Neyse işte yine bir üç aslan kafalı oda bulun. Aynı şeyi yapıp diğer odaya geçin. Bu odanın ortasında üç nesne var, arkasında da ufak bir havuz. Havuza doğru yürüyün ve mataranızı suyla doldurun. Tekrar cisimlerin önüne doğru yürüyün. Önce dalga desen olanına suyu dokun. İçgenli olanına kum torbasını yerleştirin. Güneşli olan ortadakinin se gazı koyun. Gaz fenerinizle ateşe verin. Aynı The Fifth Element tıbnı di mi sayın okuyucular? Batıya doğru bir kapı açılacak. Super di mi? D! Bu kapıdan geçerek diğer odaya geçiyoruz. Hayatımız böyle geçiyor zaten. Lara ile evlendiğinizi düşünüyormusunuz? İçgenc bir hayatın z o ldu bence. Siz onun evde oturup çamaşır, bulaşık yıkayan ve size hizmet eden bir hanım olacağını mı sanıyorsunuz? Unutun bunu. Bayan

daki patıkaya gidin. Bu patıkada ilki sağa dönüş yapacaksınız. Diğer koyakta sola dönün. Zıp atın ve doğuya doğru diğer koyaya doğru ilerleyin. Büyük bir binanın bulunduğu ana alanı bu ana kadar boye devam edin. Bu binaya girin. Burada korumaya saldıran dev akrebi göreceksiniz. Akrebi öldürün ve adamı kurtarın. Adam sizde hem kendilerinin, hem de Khufu's queen's pyramid'deki ikinci cephaneliğin anahtarını (armory key) verecek. Geri dönün ve en son geçtiğiniz koyaktan sağa bakın. Orada tebileceğiniz bir duvar olacak. Aşağıya düşmeyin. Piramidin iki bloğundan tırmanın ve zıp atabilirsiniz. Boye devam ederek piramidin girişini bu lün ve korumanın anahtarlarıyla buradaki kapıyı açın. Sonrası malum.

#### PYRAMID OF MENKAURE' NİN İÇİNDE...

Holden aşağıya doğru giderken sarkaçlara dikkat etmeniz. Sonra aşağıya giden bir merdivenin bulunduğu odaya geçeceksiniz. Merdivenlerin tepesinde dururken ve güneye dönükken lazer görüşlü revolverinizi çıkartın ve odanın tepesindeki yıldızı vurun. Sonra aşağıya inin. Sonunda ortasında geniş bir konteyner olan bir oda olacak. Ayrıca iki de mumya olacak. Mumyalardan uzak durun ve konteynerin içine zıp atın. Yıldızı vurmuş olduğunuz çimdi konteynerde bir delik var. Bu delikten düşün ve odaya girin. Bu odanın ortasında bir delik ve bir ip var. Delik-





okuyucularımdan da özür dile-  
rim konudan biraz uzaklaştık da  
Kuzeydek anahtar zorlayın ve ı  
aslandaki elmasları vurun. Diğer  
odaya geri çıkın ve batıdaki kapı-  
dan girin. Yine uç aslan kafası  
dayını ırdeleyin. Merdivenlerden  
çıkarak batıya doğru ilerleyin, ta-  
ki bir kesime gelene kadar. Yol  
bittiği zaman yukarıdaki odaya  
tırmanın. Buradan çıkın ve doğu-  
ya dönün. Diğer koyaya gidin.  
Şimdi sol tarafa geçmeli ve zıpla-  
yıp arkadan dönüp diğer tarafa  
tutunabilmelisiniz. Buradan gü-  
neye dönmeli ve koyanın diğer  
tarafına geçmelisiniz. Sağ tarafta  
bir kapı göreceksiniz. İçeri girin  
yerdeki panelden aşağıya du-  
şun. Doğru yuruyun ve ilk ke-  
sişme ulaştığınızda yine dudo-  
owru ilerleyin. Bu yol sona erdi-  
ği zaman yukarı tırmanın ve di-  
ğer odanın kapısının önünü ka-  
patan kapının önündeki bar yer-  
leri vurun. Kapıyı açın ve diğer  
odaya girin. Yine bir yer panelli  
var, gerekeni biliyorsunuz, yap-  
ınız. Kesime geçtiğinizde doğu-  
ya yönelin. Yine bir uç aslan ka-  
fası vakasıyla karşılaşıyoruz. Di-  
ğer odaya girin. Bu kez de üzer-  
lerinde ko bulunan uç maymun  
heykeli var. "Kötülük görmedim",  
"Kötülük duymadım" ve "Kötülük  
konuşmadım". Eğer görmeyen  
ve duymayan maymunları seçer-  
sen zı sız saldıracaklardır. Konu-

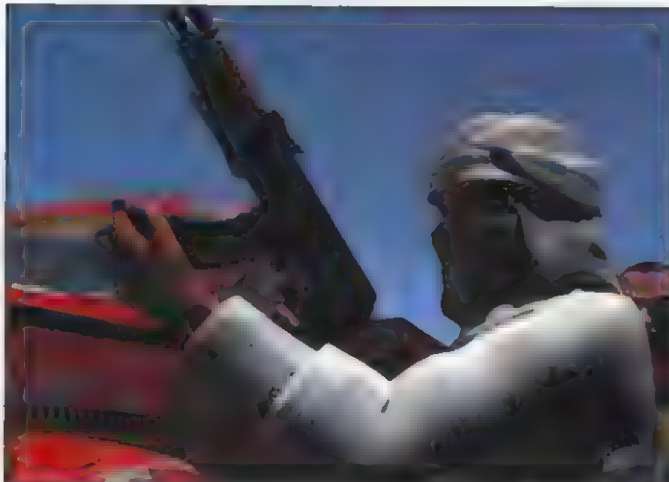
mayını seçerseniz size bir kapı  
açacaktır. Saçma ama çalışıyor ya  
ona bakın siz. Duvardaki anahta-  
rı zorlayın ve maymunlu odaya  
geri dönün. Bu kez de batıdaki  
oda açılmış olacak. Buraya yuru-  
yun ve bir rampadan aşağıya ka-  
yın. Bazı kayalara tırmanacak ve  
yukarı doğru yuruyacaksınız.

#### THE GREAT PYRAMID

Tunelin sonuna kadar yuru-  
yun ve yukarıdaki odaya zıpla-  
yın. Bariyer yok edin ve dışarıya  
dikkat edin. Dev böceği bulun  
ve öldürün. Tuzak kapısının ucun-  
a kadar yuruyun ve X'e basın.  
Aşağıdaki grenade launcher ı ve  
merminleri alıp diğer bariyeri  
patlatın. Çıkın kenarı de öldürüp  
kapıyı açın. Durulayın, kopartın

gerekirse tekrarlayın. Buradan çı-  
kar çıkmaz yine bir bariyer ve  
oda olayı göreceksiniz. Fakat bu-  
ranın hiçbir önemi yok. Piramide  
bakın kenarın en kuzey ucuna  
yürüyün ve koşarak zıplayın. Pi-  
ramidin yüzeyi Lara'nın yurume-  
sini engelleyecek şekilde nazır  
anmış. Böyle akrobatik akrobatik  
şekillerle oyununuza devam etti-  
ğiniz taktirde bol kayalı bir yere  
geleceksiniz. Kayalara alırsanız iyi  
olur. Bu bölümde çok karışık bir  
bulmaca veya zorlanacak başka  
bir mevzu yok. Sadece oradan  
oraya hoplayıp zıplıyorsunuz. Bu  
yüzden kısıtlı yerimiz doldurmu-  
yor ve diğer bölüme geçiyorum.

#### KHUFU' NUN KRALİÇE' SİNİN PIRAMİDİ



Dev akrepleri ve koruma arı ol-  
durun. Soidaki ki odaya gidin.  
Buralardaki eşyaları toplayın.  
Mastabas bölümünde almış ol-  
manız gereken bir anahtar bura-  
da lazım. Soidaki platforma at a-  
yın. Diğer tarafa atayın ve akrebi  
öldürün. Koşun, zıplayın ve uçur-  
umu geçip yolunuza devam  
edin. Sağdaki bloğa zıplayın ve  
yukarıya tırmanın. Kuzeye dönün  
ve koşup zıplayın. Tekrar uçuru-  
mu geçin. Tekrar, tekrar denken  
çıkan böcücü ve akrebi öldürün.  
Buradaki bloğu itebildiğiniz ka-  
dar tırn. Soldaki hole doğru iler-  
leyin. Kapıyı açın ve aşağıya tır-  
manın. Labirent duvarından kaç-  
mak için zigzag çizin. Yetmezse  
icabında zetina dışı makinesi  
kurun. Bir sağa, bir sola, bir sa-  
ğa bir sola şanzımanlı çamaşır  
makinesi gibi kıvrak olmalısınız.  
n zıdaha örnek var ama gizli rek-  
leme girer diye yazmıyorum.)  
Duvarında yıldız sembolü olan  
bir odaya geçeceksiniz. Duvardaki  
yıldız anahtarını sökün. Şimdi di-  
şarıya çıkın. Kuzeye doğru gidin  
ve metal kapıların bulunduğu pi-  
ramidin girişine tırmanın. İçeriye  
girin.

#### BÜYÜK PIRAMİTİN İÇİNDE

Rampadan aşağıya kenara ge-  
lene kadar yuruyun ve koşup zıp-  
layın. Diğer taraftaki duşmanlar  
nıza dikkat edin. İlk büyük sütunu  
bulup geçtikten sonra hipnotize  
olmuş köpekleri öldürün. Dik-  
dörtgen mermerdeki fener alın  
ve duvarda hazır yanamları ku la-  
narak yakın. Yaktıktan sonra yan  
mayınları da yakın. Beni yakın  
kendini yakın, hatta her şeyi ya-  
kın. Boyluka batıya doğru olan  
bir duvar açılacak. Oradaki duğ-  
meye basın ve güneye doğru  
kaymaya başayın. Dana sonra  
kuzeye dönün ve dört adet yıldız  
şeklinde anahtar deliği bulunan  
odaya girin. Anahtarların zı bura-  
ya yerleştirin. Daha sonra duvar-  
daki duğmeye basın ve kötü ço-  
cuklara dersleni verin. Sakın  
aşağıya düşmeyin hal Fener bul-  
duğunuz odaya geri dönün. Do-  
ğudaki duvardaki duğmeye ba-  
sın. Bu, ilk başladığınız aşağıdaki  
kondordaki kapıyı açacak. Oda-  
dan çıkın ve ana kondora varana  
kadar güneye devam edin. Son-  
ra kondordan aşağıya, kuzeye  
devam edin. Yolda bir sürü zıpla





ma hareketi yapmak zorunda kalacağınızı unutmayın. Son odaya girdiğinizde aşağıya inin ve kavaktan doğuya doğru yol alın. Aşağıya öyle bir zıplayın ki bölüm bitsin.

### HORUS TAPINAĞI

Eğleniyor muyuz? Güzel! Şimdi, kuzeye giden ve yerden beş litrelik materamız alın. Çesme duvarın oradaki ikisim bolunu hatırlayın. Bu, çesme arasında yer kapısının açılması için teraziye yerleştirilmiş vazoya dokunması gereken doğru miktarı gösteriyor. Yanlış miktarda dokerseniz güneydeki kapı açılır ve canavarlar üzerinize salar. Saadet

lin Teksoy bile geçerse sizi kurtarmaz biliyorsunuz kendisi birazlık canavar uzmanıdır. Besi trelit matarayı doldurun. Sonra uç trelikle birleşin. Şimdi ise besitrelit ve vazoya dokun. Olukta aşağıya atayın. Zıplayın ve kazığa tutunun. Buradaki bıçaklara dikkat edin. Eğer enerjiniz fullse Lara'yı doğrudan buradan kurtarabilirsiniz fakat değerseniz kaç. Bu işaretleri her şeyin odaya göre tekrar emali ve uyanıç dalarla girmelisiniz. Üçüncü odadaki bulmacayı da çözdükten sonra mavi ışık yere nin Sağ platforma gidin. Bu platformda koşun ve kuzeydeki suya zıplayın. Lara'nın tam oarak suya inmesi güzel

rekliğin de unutmayın bu arada. Atayacağınız yeri doğru kestirebilmek için mutaka bakın. Aşağıya atarak bir yemini sıyrabilir beki değirmen. E bu da niçin istemeyeceğimiz kadar kötü olurdu sanırım. Suya girdiğiniz anda ortadaki adaya yüzün ve mimberi çevreleyen dört sütuna dörheye kelilerestirin. Tekrar suya zıplayın ve dışarı çıkın. Bütün bu çektiklerimizin acısını çıkarıncasına güzel bir film çalıyor araya. Devam edeceğiz, az sonraaa.

### VE İŞTE BÜYÜK FİNAL

Yine mi buradayız? Tamamı tamami nerdeyse oyunu bitirmek üzereyiz. Ben şu anda çok heyecanlıyım aslında. İlk defa bu den uzun bir tam çözüm yazıyorum. Dört sayıda altışar sayfa ve şu anda bu oyun bitme yazmak üzere. İşte son bölümü tamamlayabirmen için neler gerektiği.

Boss'un ağır sadıklarından kurtulmak için hemen suya atlayın. Daha önce ekranda suyun dibine düşmüş olan Amulet of Horus'u bulun. Çevrenizde sadece iki oda var. Amulet aldığınızda güneydeki kapı açılacak. Buraya girin ve kuzeydeki diğer odaya kaçın. Düğmeye basın. Boss'u ona ateş ederek haklaya mayacağınızı sakın unutmayın.

Amacımız sadece bu odadan tek parça kurtulmaktır. Çünkü herif Lara'yı sürekli bombalıyor. Hızlı ilerleyin ve aynı yerde uzun süre kalmayın. Yoksa bir sürü sağık cantası kuşanmak zorunda kalabilirsiniz. Bu arada Lara'nın aldığı isabet bile onu alev vermeye yetecek kadar değil. Eğer odanın ortasındaki mavi ışığın altında durursanız adamın mermileri Lara'yı etkilemez. Tabii ki bu bizim için çok da büyük bir konfor değil. Tekrar suya girin ve ikinci odaya çıkan yere kadar yüzün. Anahtarı açın. Şimdi ilk odanın girişine yüzmenin zamanıdır. Doğuya yürüyüp kenara geçin. Çevredeki yüksek yerlere hızlıca tırmanmanın tam zamanıdır. Bütün ziplamalar kosarak yapılmalıdır. Bir tanesi ise Lara'nın eğmesini gerektirmektedir. Ayağa kalktıktan sonra kenarı takip edin ve koşup, zıplayıp, tutunun. Şimdi kuzeye donukken koşun zıplayın ve altın duvara tutunun. Yukarıya çıkın. Batıya donun ve birkaç kırana kadar tırmanmaya devam edin. Ne artıklarınız mı yoruldu? Hadi ha gayret, başera birsiniz. Doğuya doğru olan yolu takip ediyaz sonra bitiyor. Tuzaklardan uzak durun. Uçsuz gelecekte bilmiş olunuz bir tacek, Sol platform kenarına geçin ve koşup, zıplayıp tutunun. Diğer uçurumdan da deksiz kurtulun ve bu maceranın da defterini dümdüz omanın heyecanı ve mutluluğunu yaşayın. İşte oyun bitti ve bütün işler gerçektirdiniz. Bravo!!! Ne, o ne? Efendim? Kim, Lara mı? Olmadı mı? Hadi canım, inanmam. Saka yapıyorsunuz. Aslında, walla billa tapınak hatunun üzerine yıkıldı yav. E biz kani olsun diye mi oynadık buraya kadar? Olmaz ki canım. Hummm, bir sakın olun. Mantıklı düşünelim. Lara EIDOS'a ne yaptı ki EIDOS Lara'yı okursun? Hem de Lara'nın sırtından deşip para kazaırken. Oyunun adında sonlastı sözcüğü mü geçiyor?

BOŞVERİN CANIM; KIYAMI T KOPSA BİLE LARA YA BİR SEY OLMAZ ALIN TOMB RAIDER 5 THE LOST ART FACT OYNAYIN

Bye&Smile

© Copy rights 2000 MeqafEmir™

All Rights Reserved For EVELL



# MIGHT & MAGIC 8

Might & Magic hayranlarını fazla bekletmek istemedik. Buyurun Strateji Rehberimize...



**M**ight & Magic 8'deki görevler 6 ana başlık altında toplanabilir:

**İttifak öncesi görevler:** Bunlar oyunun başında, ittifak kuruluncaya kadar yapmanız gereken görevlerdir ve oyunun ilerlemesi için gereklidir.

**İttifak görevleri:** Önceki görevleri bitirdiğinizde kimlerle ittifak olacağınıza karar vermeniz gerekecek. Minotaur haricindeki ırklar sizden bir görev tamamımanızı isteyecekler. Oyunun ilerlemesi için gerekli.

**İttifak sonrası görevler:** İttifak yapıldıktan sonra tamamımanızı gereken görevler.

**Yerel görevler:** O haritada yaşayan yerlilerden alacağınız ve oyunun gidişatına etkisi olmayan görevler.

**Promosyon görevleri:** Her M&M oyununda olan promosyon görevleri. Her karakter sınıfı için bir tane.

**Kırsır görevleri:** Jadame'ye yayılmış olarak bulacağınız bazı kişiler gerek bilesenleri getirdiğiniz takdirde size 'Pure' kırsır yapıp veriyorlar ve bu ilginç özellikiniz 50 arttırıyor. Bununla ilgili görevler öncelikle hemen bir açkama yapaym. Bu yaz da tüm görev ve

nin detaylı açıklamasını bulmaya çalışınız. Bazı görevleri ayrıntılı olarak açıklarken bazıları ise sadece tanıtacağım. Böylece siz de en azından oyunda ilerlemek için atacağınız bir sonraki adımlere bilecek ve biraz zaman harcayacağınız ilk olarak ittifak öncesi yapmanız gereken görevlerin listesiyle başlıyoruz. Bu görevler gerçekleştirmesi oldukça basit olan görevler, bu yüzden zaten çok da fazla açıklama gerektirilmiyorlar.

## İttifak Öncesi Görevler

**Görev Veren:** Breksh Onefang  
**Şehir:** Dagger Wound Island  
Stone Port'ları çarıştırmak için

Güç Kristalini alıp Fredrick Talmere'ni bul. Fredrick şehrin güney doğusundaki evinde bulabilirsiniz. Size Portalar hakkında bilgi verecek ve artık bu adadaki mindaki diğer adalara gidebileceksiniz. Size katılmak istediğinizde kabul etmenize gerek yok. Portallı kullanarak gittiğiniz adalarda eğer kristale ihtiyacınız olursa, adadaki sandıkardan birinde bulabilirsiniz.

**Görev Veren:** Dadeross

**Şehir:** Dagger Wound Island  
Dadeross'un verdiği mektubu,

Ravenshore'daki Elgar Felmoon'e götür. Elgar, Ravenshore şehrinin merkezinin hemen güney batısındaki Merchant House of Avar'da bulursunuz. Mektubu ona verin.

**Görevi Veren:** Elgar Felmoon

**Şehir:** Ravenshore

Smugler's Cove'daki Arion Hunter'a şanti, mektubu götür ve cevabını Elgar'a ilet. Smugler's Cove, Ravenshore haritasının güney batısında bulunan bir zindan. Arion'un cevabını Elgar'a götürdüğünüzde bu sefer de Avar'daki Merchant Guildhouse'ta bulunan, Bastan Loudrin'e bir mesaj iletmek gerekecek.

**Görevi Veren:** Bastan Loudrin

**Şehir:** Avar

Ateş Gölü'nün yaratılmasına şanti olan birini bul ve onunla birlikte Alvar'a dön. Bu kişi Overdune Snapfinger ve onu Ironsand Desert'teki evinde bulabilirsiniz. Ama sizinle gelmek için bir sonraki görevi tamamlamanız şartını verecek.

**Görev Veren:** Overdune

**Şehir:** Snapfinger

**Şehir:** Ironsand Desert

Kardeşinin külünü Family

Tomb'a koy. Bu mezar şehrin güneyinde bulabilirsiniz. Tek yapmanız gereken çeri girip kulları yerleştirmek. Artık Overdune size ne Avar'a gelecek.

Bu görevleri tamamladığınızda Bastan Loudrin'in düşüncelerini öğreneceksiniz. Dünyanın yok oluşunun önlenmesi için ittifak kurulması gerektiğini, Trolllerin ve Elfilerin şu anda ittifak içinde olduğunu ve bu ittifaka katılacak en az üç ırka daha ihtiyacı olduğunu söyleyecek. İşte bu üç ırkın kimleri olacağını ittifak görevleri yardımıyla siz belirleyeceksiniz.

## İttifak Görevleri

Eğer bir ırka ittifak kurarsanız, onların da düşmanları sizin de düşmanınız olacaktır. Burada Dragons ile Dragon Hunters arasında ve Necromancers/Vampires ile Priests of the Sun arasında tercih yapmanız gerekecek. Minotaur'ları ise arasında tercih yapmanız gerekmeyen bir ırk ve kolay bir görev karşılığında ittifaka katılacaklar. Burada görevler önceki lere oranla daha kolay olacaktır, çünkü tüm çözümün bu olacaktır.



## Ogre Fortress

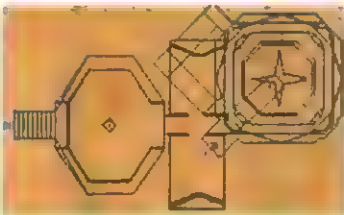
Barbarian Fortress'in içinde Zog da dahil olmak üzere bir çok ogre ile karşılaşacaksınız. Alın kata inince, gizli bir duvardan geçerek en güneydeki odaya girin ve sandıktan yumurtayı alın.

**E:** Giriş / Çıkış

**L:** Buradaki kol, alt katlara ulaşmanızı engelleyen yeşil kapıları kaldırıyor.

**C:** Dragon Egg (İttifak Görevi)





### \*Temple Of The Sun

Brazier'i aldığınızda bir şey olmayacak. Ama hareket ettiğiniz anda bu kisimdeki duvar ve pedestal yere doğru çökecek. Geri dönmek için asansörü kullanamayacaksınız. İlerlemeniz gerekiyor. Burada işiniz koayaştırmak için Brazier'i alıp, duvar aşağı inmeye başladığı andan Turn Based durumuna geçtin. Brazier'e doğru dönüp onun yere gömülmesini izleyin, delikle aynı yönde durun ve Turn Based durumundan çıktığınız gibi hemen de işe koşup atayın ve rahatça dışarı çıkın.

**İE :** Giriş / Çıkış

**2E :** Arka Kapı

**1 :** Temple of the Sun Lideri Oscar Tyre'in odası. Size İttifak görevi verecek.

**2 :** Temple'in alt katlarına erişmenizi sağlamak için Yıldız'ı yükselten düğme. Yalnızca Dyson Leland grubunuzdayken görülebilir.

**3 :** Necromancer ve Vampire'lerin istediği Nightshade Brazier burada bulunuyor. Brazier'i taşıyan pedestal aşağı indiğinde açılan deliğe atlayın ve arka kapıyı kullanarak Temple'dan çıkın.

**e :** Alt kata giden asansör

Dışarı çıktığınızda işin zor, çünkü dışarıdaki herkes size karşı cephe almış durumda. Sınırı aşıyana kadar ya kimseyi bulmadan koşun ya da ağır güç üsünüz önünüze çıkana kadar haritayı terkedin.

### Dragons'la veya Dragon Hunters'la İttifak:

**Görev:** Eğer Dragons ile İttifak yapmak isterseniz Dragon Cave'deki Deftclaw Redreaver'e, Dragon Hunters ile İttifak yapmak isterseniz Dragon Hunter's Camp'taki Charles Quixote'e ulaşma yollarını getir.

**Açıklama:** Bu yolları önce Charles Quixote tarafından Deftclaw Redreaver'dan öğrenmiş, sonra da Charles bu yolları Ravage Roaming'deki Barbarian Fortress'e ulaştıran Oğre Seti Zog'a kapılmış.

Bkz: Barbarian Fortress

### Necromancers/Vampires ile İttifak:

**Görevi Veren:** Sandro Necromancers Guild Shadowspire

**Görev:** Dyson Leland'ın yardımıyla Shadowspire'daki Necromancers Guild'e ulaşın ve İskelet Çeviricisi'ni yok et-

meyin. Mumunwoods'taki Temple of the Sun'dan Nightshade Brazier'ini al.

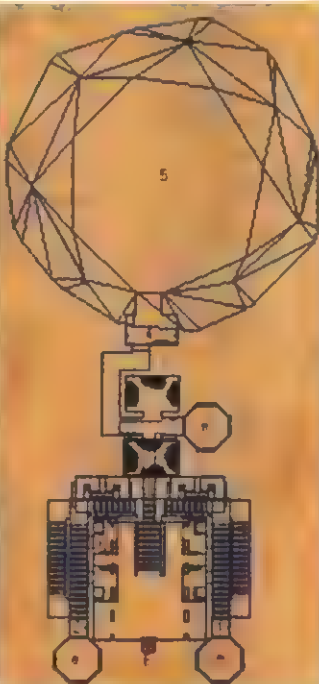
**Açıklama:** Dyson Leland'ın alt katındaki duvarda bulunan yıldız düğme etrafa çıkıyor. Onu yüzden isterseniz de istemerseniz de bu adam yarınza ayağına zıplayarak düşmeye basıyor. Zıplama kolları devriliyor. Yükseklik ve Temple'in derin kenarına giden bir asansör olabilecektir.

### Priests of the Sun ile İttifak:

**Görevi Veren:** Oscar Tyre,

Temple of the Sun Leader's Room Mumunwoods

**Görev:** Dyson Leland'ın yardımıyla Shadowspire'daki Necromancers Guild'e ulaşın ve İskelet Çeviricisi'ni yok et.



### \*Necromancers Guild

**İE :** Giriş / Çıkış

**1 :** Sandro/Thanos Taht Odası, size İttifak görevi verecek

**2 :** Dyson Leland'ın Odası, İttifak görevleri için yardımına ihtiyacınız var

**3 :** Bu kapılar Dyson grubunuzdayken açılır

**4 :** Manivela Odası, kolları kullanın, kapıyı kapatın ve kilitleyerek İskelet Çeviricisi'ni yok edin

**5 :** İskelet Çeviricisi'nin bulunduğu oda

**C :** Bu odadaki sandıkta Ravens-

hore'da alabileceğiniz bir görev eşyası olan Eclipse var

**e :** Asansörler



**Açıklama:** Dyson grubunuzda olduğunuzu Necromancer's Guild'e kaçmanızı gerektiren bir kapı açılmayacak. Kapı açıldığında kutu, doğudaki asansöre ulaşabileceksiniz. Asansör yardımıyla Guild'in en alt kısmına inip kontrol odasına girebileceksiniz.

Bkz: Necromancers Guild

Bu odadaki 5 kolu da çekme ve kapıyı kapatıp kilitlemişsiniz. Tüm bunları yapıp da İskelet Çeviricisi'nin bulunduğu odaya girdiğinizde Dyson Çeviricisi'ni yok edeceksiniz.

Bu odanın dışında her şey kızılsıyor ve tüm Necromancer'lar, Vampire'lar ve Skeleto'nlar size saldırıyor. Yani sizin oduca zır. Ayrıca akıma geçmişken, eğer kolları hareket ettiremiyorsanız, odalardaki bütün batı duvarından buharlar düşmeye başlar, kolları eskimekte olan döndürürsünüz.

### Minotaurs ile İttifak:

**Görev Veren:** Thanys, Thanys House, Balthazar's Lair, Ravage Roaming

**Görev:** War basen suyun çekilmesiyle sağa

**Açıklama:** Oduca basit bir görev. Tek yapmanız gereken etraftaki kolları hepsini çekmek. Çektiğinizde yere bakarsanız size yapmanız gerekenler açıklanan bir parsomen bulacaksınız. Tüm kolları çektiğinizde su ar çekerek ve Minotaur Lideri Mavun'un odasına girebileceksiniz. Oda İttifakları bahsettığınızde hemen kabul edilecek.

### İttifak Sonrası Görevleri

Geri kalan üç İttifak da sağadığınızda görev artık dünyaya karışmış isminize geri dönebilirsiniz. Burada görevlerin anlaşılması oldukça basit. Şuradan şuraya gittiğinizi al şuraya götürceğinizde görevler. O yüzden bu







## MINOTAUR

En iyi üçüncü savaşçı, orta seviyede hit point'e ve düşük büyü puanına sahip.

**Skills:** Axe (GM), Pike (M), Body Building (M)

**Armstrong:** (M)

**Weak:**

**Weak:** Perception (GM), Disarm Traps (M)

Minotaur çok iyi bir savaşçı ve Perception ile Disarm Traps gibi çok yararlı yeteneğe sahip. Çok düşük seviyede de olsa Spirit, Body ve Mind büyülerini yapılabiliyor. Knight / Cleric karışımı bir sınıf (MEM 7'deki Monk grubu)

## DARK ELF

Dragon'dan sonraki en iyi karakter

Birçok yararlı becerisi var

İyi bir savaşçı ve büyücü

**Skills:** Sword (M), Chain (GM), Bow (GM)

**Skills:** Fire (M), Air (M), Water (M), Earth (M), Dark Elf (GM)

**Weak:** Disarm Traps (GM), Merchant (GM), Perception (GM), Identify Item (M)

Dark Elf, oyunun en iyi karakteri. Oyunun başlarında bulunması zor olduğundan, başlangıç karakteri olarak birtan seçmenizi öneriyorum. Archer / Thief karışımı ve felsefiden daha güçlü bir karakter düşünün, şöyle Dark Elf. Mukemmel yay becerisi sayesinde uzaktan savaşta üstün, yoksa M. Sword ve GM Chain yetenekleri onu yakın dövüşte de çok iyi yapıyor. GM Merchant yeteneği olduğundan paranızı çok iyi yönetebilirsiniz. Dragon'ları birlikte grubunuzda bulabilirsiniz.

## VAMPIRE

Ortalama hit point ve büyü puanı

İyi bir savaşçı ve büyücü

**Skills:** Dagger (GM), Leather (M), Shield (M)

**Skills:** Spirit (M), Mind (M), Body (M), Vampire (GM)

**Weak:** Identify Monster (GM)

Eski Paladin sınıfının pek başa gelmeyen yenilenmiş türü diyebiliriz. Yeni Paladin'ımız Repair ile yeteneğinden tüm güçlü Zihni ve çoğu savaş yeteneğinden oluşmuş. Vampir yeteneğinin Levitate ve M. Storm özel keri çok hoş. Tercih etmeniz gereken bir karakter değil.

## DRAGON

Çok yüksek hit point ve büyü puanı

Silah kullanamıyor

Yakın ve uzak saldırılarda çok çok iyi

**Skills:** Body Building (M) (ve beceri olarak sayılmayan yakın ve uzak saldırılar)

**Skills:** Meditation (M), Dragon (GM)

**Weak:** Identify Monster (M), Perception (GM), Learning (GM), Identify Item (GM)

Mukemmel bir karakter. Uçuyor, Knight'tan daha fazla zarar veriyor, 4. bir yeteneğine ihtiyaç duyuluyor, oyundaki en apart sınıf. Çok yüksek derecede hit point ve büyü puanına sahip. Dragon uçabildiğinden, eğer grupta bir Necromancer varsa uçmak için A. T. büyüüne yukeneceğinize Water büyüüne, ilk grup Town Port'a erkenden karanabirsiniz. GM Learning yeteneği sayesinde tüm yeteneklerini, dahiye kullanabiliyor.

## Gelelim Önerilere

Öncelikle iyi bir grup kurmak için cleric ve elemental büyülerde güçlü olmanız gerekiyor. Bu yüzden seçebileceğiniz ilk iyi karakterler: Cleric ve Necromancer. Necromancer'in yetenekleri daha fazla olduğunda Cleric'e karşı daha ağır basıyor. Geriye 4. sınıf karakter kalır. Acı karakter olarak Dark Elf alın ve özellikle endurance ve intellect özellikleriyle yüksek tutun. Verdığınız ilk adada gruba Knight ve biraz ileriye Dragon alabilirsiniz. Son Dragon'u tercih ediyorsanız, grubunuzda bulunacak a Dragon ile hem yakından hem uzaktan savaş estirebilirsiniz. Son karakterleri de istediğiniz göre belirleyebilirsiniz. Eğer büyü gücünüzü artırmak isterseniz gruba bir Necromancer daha alabilir, Repair hem yeteneğine de sahip olmak isterseniz, Troll'u tercih edebilirsiniz.

## MIGHT & MAGIC & İKSİRLER

MEM 8 de de kışır hazırlama mantığı MEM 7 ile aynı. Ama yine de o meventer olan bir diye bir kez daha hatırlatmakta yarar var. Öncekiyle iyi bir kışır hazırlamak için karakterin Alchemy becerisine sahip olması gerekiyor. Oyunda yalnızca Necromancer bu beceriye de GM seviyesine ulaşabiliyor. En mükemmel kışırler yapmanın iyi yolu grupunuzda bu karakterin bulunması. Normal seviyede Alchemy becerisine sahip tüm karakterler temel seviyede kışırleri çekek renklerle malzemeyi alıp boş bir şişenin üzerine sağ tuşla basarak veya klavye ile kışır karıştırarak yapabilirler. Kullanabildiğiniz dört temel malzeme var: kırmızı, mavimsarı ve yeşil. Çekek kışırler, diğer kışırlerin gücünü artırmak için kullanılır. İşte en mükemmel kışırlerin tarifleri:

## NORMAL ALCHEMY:

Cure Poison: Gri malzeme + Boş şişe = Gri İksir - İlahe gücünü artırır.  
Magic Potion: Mavi malzeme + Boş şişe = Mavi İksir - Büyü puanı kazandırır.  
Cure Wounds: Kırmızı malzeme + Boş şişe = Kırmızı İksir - Hit Point kazandırır.  
Cure Weakness: Sarı malzeme + Boş şişe = Sarı İksir - Yorgunluğu geçirir.  
Awaken: Mavi + Sarı = Yeşil İksir - Uyku durumunu bozar.  
Cure Disease: Kırmızı + Sarı = Turuncu İksir - Hastalığı tedavi eder.  
Cure Poison: Mavi + Kırmızı = Mor İksir - Zehirlenmeyi tedavi eder.

## EXPORT ALCHEMY:

Bless: Kırmızı + Yeşil - Savaşta yardımcı olur.  
Cure Insanity: Turuncu + Yeşil - Deliği tedavi eder.  
Harden Item: Sarı + Yeşil - Eşya gücünü artırır, bozulan zırhları.  
Haste: Kırmızı + Turuncu = Saldırı hızını artırır.  
Heroism: Kırmızı + Mor - Verilen zarar artırır.  
Preservation: Mavi + Turuncu - Ölmeyi zorlaştırır.  
Recharge Item: Mavi + Yeşil - Büyülü eşyanın şarj eder.  
Remove Curse: Yeşil + Mor - Laneti kaldırır.  
Remove Fear: Turuncu + Mor - Korku durumunu bozar.  
Shield: Mavi + Mor - Uzaktan saldırılarda alınan zarar azalır.  
Stoneskin: Sarı + Turuncu - AC'yi artırır.  
Water Breathing: Sarı + Mor - Suda yürümeyi sağlar.

## MASTER ALCHEMY

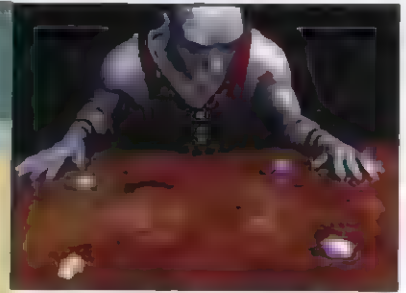
**Özellik artırıcı İksirler:**  
İlgili özelliğe geçici olarak kışırin gücünün 3 katı kadar artırılır.  
Accuracy Boost: Stoneskin + Turuncu  
Endurance Boost: Shield + Mor  
Intellect Boost: Harden Item + Green  
Luck Boost: Heroism + Shield  
Might Boost: Heroism + Mor  
Personality Boost: Recharge Item + Yeşil  
Speed Boost: Haste + Turuncu  
**Ölüm önleyici İksirler:**  
İlgili dirençli geçici olarak kışırin gücünün 3 katı kadar artırılır.  
Air Resistance: Haste + Shield  
Body Resistance: Recharge Item + Stoneskin  
Earth Resistance: Heroism + Stoneskin  
Fire Resistance: Haste + Harden Item  
Mind Resistance: Recharge Item + Heroism  
Water Resistance: Shield + Harden Item  
**Çekekli İksirler:**  
Cure Paralysis: Stoneskin + Yeşil, Harden Item + Turuncu - Paralizasyonu bozar.  
Divine Cure: Haste + Stoneskin - İlahe gücünü 5 katı hit point verir.  
Divine Restoration: Haste + Recharge Item, Shield + Stoneskin, Heroism + Harden Item - Ölüm, taşı ve yok edilme korku durumlarını tedavi eder.  
Divine Power: Recharge Item + Harden Item - İlahe gücünü 5 katı hit point puanı verir.  
**Silah Güçlendiriciler:**  
Flaming (of Flames): Haste + Yeşil, Stone Skin + Mor  
Freezing (of Cold): Heroism + Green, Shield + Turuncu  
Noxious (of Poison): Harden Item + Mor, Recharge Item + Turuncu  
Shocking (of Sparks): Heroism + Turuncu, Haste + Mor  
Swift (of Swift): Recharge Item + Mor, Shield + Yeşil

## GRANDMASTER ALCHEMY

**Özellik Artırıcılar:**  
İlgili özelliğe bir delaya mahsus olmak üzere kabaca +50 verirler.  
Pure Accuracy: Accuracy Boost + Yeşil  
Pure Endurance: Endurance Boost + Yeşil  
Pure Intellect: Intellect Boost + Turuncu  
Pure Luck: Stoneskin + Swift  
Pure Might: Might Boost + Turuncu  
Pure Personality: Personality Boost + Mor  
Pure Speed: Speed Boost + Mor  
**Diğer:**  
Rejuvenation: Bless + Divine Restoration, Preservation + Divine Restoration  
Water Breathing + Divine Restoration - Doğal olmayan yaşlanmayı tedavi eder.  
Stone to Flesh: Heroism + Cure Paralysis - Taşlaşmış karakterleri canlandırır.  
Slaying (of Dragon Slaying): Shield + Flaming - Silah güçlendirici.

## MIGHT &amp; MAGIC 8 HOCALAR

Beceri	Seviye	Fiyat	Şehir	Ev
Chain	Expert	1000	Ravenshore	Forgewright Estate
	Master	3000	Alvar	Eversmyle Hall
	Grand	7000	Regna	Burnkindle's Spoils
Leather	Expert	1000	Dagger Wound Island	Thadin's House
	Master	3000	Balthazar's Lair	Hollyfield House
	Grand	7000	Ironsand Desert	Talion's Hovel
Plate	Expert	1000	Dagger Wound Island	Bone's House
	Master	3000	Ravenshore	Botham Hall
	Grand	7000	Garrote Gorge	Ironfist Residence
Shield	Expert	1000	Alvar	Moore Cottage
	Master	3000	Shadowspire	Nightwood Estate
	Grand	7000	Garrote Gorge	Reaverston Residence
Air Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	House of Reshiz
	Master	4000	Balthazar's Lair	Stormeye's House
	Grand	8000		
Body Magic	Expert	1000	Dagger Wound Island	Zevah's Hut
	Master	4000	Garrote Gorge	Arin Residence
	Grand	8000	Murmurwoods	Snowtree Residence
Dark Magic	Expert	3000	Alvar	Darkenmore Hall
	Master	5000	Shadowspire	House Umberpool
	Grand	8000	Regna	Shadowrunner's Vault
Earth Magic	Expert	500	Dagger Wound Island	House of Grivic
	Master	4000	Alvar	Sablewood Hall
	Grand	8000		
Fire Magic	Expert	1000	Ravenshore	Temper Hall
	Master	4000	Alvar	Steele Estate
	Grand	8000		
Light Magic	Expert	2000	Ravenshore	Archibald's Home
	Master	5000	Murmurwoods	Dantillon's Residence
	Grand	8000	Regna	Clearsye Hall
Mind Magic	Expert	1000	Alvar	House of Krewler
	Master	4000	Balthazar's Lair	Lotts' House
	Grand	8000	Murmurwoods	Dreamwright Residence
Spirit Magic	Expert	1000	Ravenshore	House of Hawthorne
	Master	4000	Garrote Gorge	Kern Residence
	Grand	8000	Murmurwoods	Ravensight Residence
Water Magic	Expert	1000	Murmurwoods	Pederton Place
	Master	4000	Ravenshore	Hovel of Mist
	Grand	8000	Ironsand Desert	
Dark Elf	Expert	500	Alvar	Dervish Estate
	Master	4000	Ravenshore	Caverhill Estate
	Grand	8000	Alvar	Agraynel Hall
Dragon	Expert	1000	Dragon Cave	Ishton's Cave
	Master	8000	Dragon Cave	Ithigore's Cave
	Grand	7000	Dragon Cave	Scarwing's Cave
Vampire	Expert	1000	Shadowspire	House Shador
	Master	4000	Shadowspire	Dirthmoore Cottage
	Grand	8000	Shadowspire	House Arachnia
Axe	Expert	2000	Garrote Gorge	Foestryke Residence
	Master	5000	Ravenshore	Hunter's Hovel
	Grand	8000	Balthazar's Lair	Senjac's House
Bow	Expert	2000	Dagger Wound Island	House of Thistle
	Master	5000	Ravenshore	House of Mosewort
	Grand	8000	Alvar	Hall of Solis
Dagger	Expert	2000	Alvar	Vespers Hall
	Master	5000	Ravenshore	Jobber's Home
	Grand	8000	Regna	Nirses Loot



Planes'te yapmanız gereken Escaton's Palace'a girmek. Escaton's Palace'ta onunuze gelen her kilit açmanız ve her tusa basmanız gerekiyor. İzlemeniz gereken bir sıra yok. Bastığınız düğmeler ve çektiğiniz kollar kağıdı olan kapıları ve gizli yerleri açıyorlar. Eninde sonunda Escaton'a ulaşacaksınız.

**Görev Veren:** Escaton the Destroyer

**Şehir:** Plane between Planes

Sizden sorulduğu 3 bilmeceyi çözmenizi isteyecek. Eğer elinizde bir bilmece kitabından (Idd le book) yitilmiş bir sayfa varsa bilmeceleri zorlanmadan cevaplandırabilirsiniz. Bilmecelere doğru cevap verdiğinizde Escaton size Elemental Lordların içinde bulunduğu hapishanelerin anahtarlarını verecek. Saraydan çıkın ve tek tek dört Elemental Lord'un bulunduğu ha-



pishanelere girin ve Havanın Efendisi Shalwend'i, Atesin Efendisi Pyramiste'yi, Suyun Efendisi Arwelend'i ve Toprağın Efendisi Gralknor the Cruel'i kurtarın. Bu hapishaneler çok basit ve onları kurtarıken hiç bir zorlukla karşılaşmayacaksınız.

Dört Lord da serbest kaldıktan da çok sınırlı olan bu Lordlar güçlerini birleştirip kristali yok edecekler. Ve bir kez daha dünya yok olmaktan kurtulmuş olacak.

**Eser Güven**



# PLANESCAPE TORMENT

Planescape hakkında son bir kaç söz...

**S**anırım Nisan sayısının en son sayfasındaki "Gelecek ay-Planescape Torment Bölüm 3" yazısını görmüş ve şaşırmissinizdir. Ben o sam şaşırmadım! Çünkü, size iki sayı boyunca oyunla ilgili ne varsa anlattım ve tahmin edebileceğiniz gibi bu sayfa da oyunla ilgili çözümlerden fani değildi, oyunla ilgili içimde kalan konulardan bahsedeceğim. Öncelikle size geçen ay çime oturan bir konudan bahsetmek istiyorum.

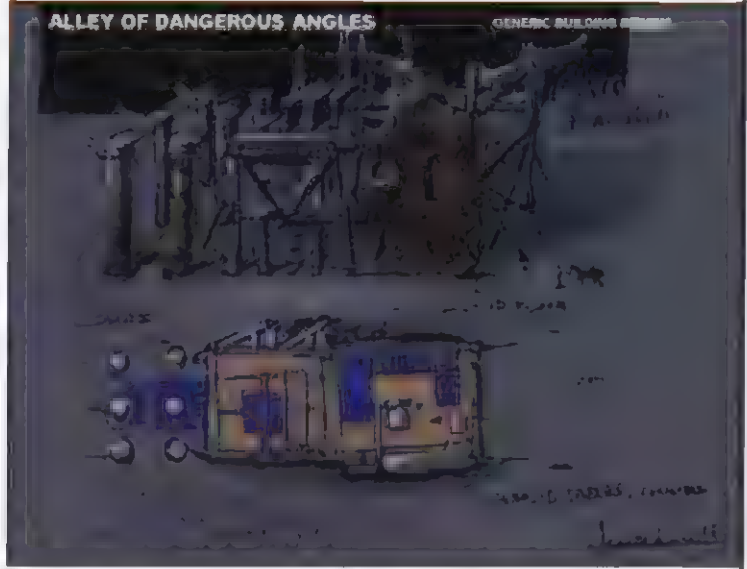
## Arabaşlık koymayan...

Eğer Leve haricindeki dergilerinde takip ediyorsanız bu dergilerden birinin verdiği strateji kitapçığındaki Planescape yazısını görmüşsunuzdur ve eminim ki "Bu da ne? İki yazıda birbirine çok benziyor diye düşünmüşsunuzdur." Olayın aslını hemen açıklayayım, gerek benim yazımdaki gerek diğer yazıdaki quest isimleri ve bazı yardımcı açıklamalar yabancı kaynaklıdır. Oyunu oynarken ne kadar fazla not alsam da, tüm ayrıntılar kağıda yazmakla zaman kaybetmek istemediğimden her bir quest bitirdikten sonra açıklamaya yardımcı olusun diye bu kaynaktan faydalanmışım. Aslında bunda garip bir şey yok, çünkü strateji yazılarının çoğu bu şekilde yazılır. Ama benim asıl canım sıkılan olay bu değil. O derginin editor yazısında aynen şöyle bir cumle

var: "Özellikle Planescape Torment bize epey uğraştırdıysa da size ayrıntı bir tam çözüm sunabilmek için uykusuz geceler geçirdik." Bir, Planescape'ın editor yazısı boyunca yanlış yazmalarından ne kadar uykusuz oldukları belli. İkinci, bu cumle tamamen yalan, çünkü derginin verdiği tam çözüm dediğim o kaynaktan bire bir çeviri olarak yazılmış ve o çeviriyi yazmak için de uykusuz kalmaya gerek yok. Yani oyunu oynayıp bitirdiklerini bile sanmıyorum açıkçası. Benim yazdığım yazıda ise o kaynaktan (ve başka hiçbir kaynaktan) olmayan boşumlar ve her bir görevin expenience puanı vardı. Bu puanlar hiçbir yerde bulunmadığından, yalnızca bu bile o yazıdaki tüm görevlerin bizzat gerçekleştiğini söylediğinin kanıtıdır ve o yazıyı hazırlamak tam 15 gün sürmüştür. Akınıza yazılarla ve benimle ilgili yanlış şeyler gelmesin diye söyleyeyim dedim.

## Yazarları hiç bir...

Gelelim diğer konuya. Planescape stratejisinin başladığı aydan bir önceki ay Planescape incelemesi vardı. O yazıda bazı hataların olduğunu Sinan'la da konuşmuştuk ama düzeltme yazısı için o zamanlar yer yoktu. Şimdi yerimiz olduğuna göre bu hataları da düzeltebiliriz. Önce size yazıdaki cumleyi yazacağım, sonra da düzeltmiş halini. Böylece ku-



sursuz bir inceleme ve strateji yazısına sahip olmuş olacaksınız.

"Bugüne kadar sadece Forgotten Realms senaryosu, Pen&Paper adaptasyonu olarak evlerimizdeki PC'lerde yerini almıştı. Doğrusu şöyle: Bugüne kadar FR dışında, Dragonance, Dark Sun ve Ravenloft'la ilgili oyunlar da yapıldı. ÖzellikleSSI zamanında bu tura öncülük ediyordu.

## Yazı işleri müdürü...

"Menzilli silahlar pek bir işe yaramıyor, zira düşmanınla aranızdaki mesafe asla o kadar uzun olmuyor." Oyundan menzilli silah kullanabilen tek karakter Nordom, diğerlerinin böyle bir yeteneği yok. Nordom'un misil silahı gerçekten çok güçlü ve yapılan eklemelerle çok olumsuz olabilir. Bunun için düşmandan çok da uzakta olmanıza gerek yok, çünkü Nordom silahını sen biçimde kullandığından zaten yaratık fazla yaşayamıyor.

"Oyuna hangi karakter sınıfıyla (fighter, thief, mage, priest) devam edeceğinize sizin seçiminize bağlı." Oyunda Priest sınıfının seçmeniz mümkün değil, oyundaki tek Priest Fall from Grace ve dolayısıyla iyileştirme büyülerini kullanabileceğiniz tek karakter de o.

"Keyfi yerlerde NPC'ler ana karakterin ze büyüculük, hırsızlık

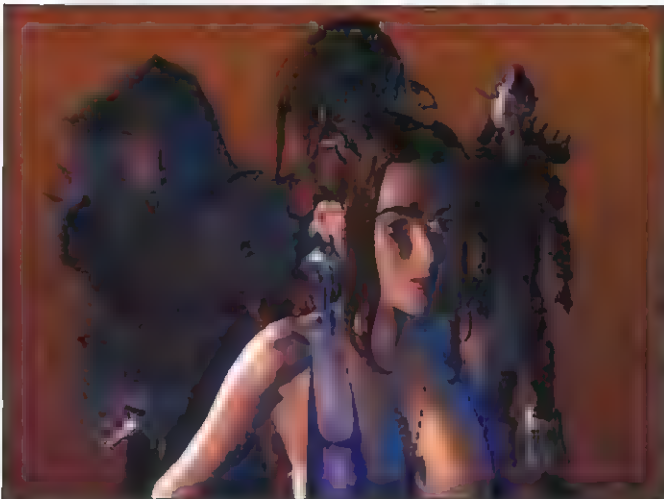
veya rahipliğin inceliklerini öğretebiliyorlar." Yine aynı hata, oyunda rahiplik öğreten bir karakter bulunmuyor.

Tabii bunlar kasıtlı olarak yapılmış hatalar değil. Sevgili Nameless One bunları sadece gözden kaçırmış. Elbette, bu kadarlık hata hepimizin yazılarında olabiliyor. Ben sadece akıllarında soru isareti kalmış olabilecek okuyucular için açıklama yapmak istedim.

## Sevmez.

Himm daha yazacak 500 civarı harf var ve ben neredeyse yazıyı bağladım. Unutmadan şunu da ekleyeyim: Bu oyunla ilgili herhangi bir sorunuz olursa, sormaktan kesinlikle çekinmeyin. Size mutlaka yardımcı olurum. Şu an içinde mail adresimde bir problem bulunsada sanırım yakın bir zamanda bu sorun giderilecek. Yani sana zaten yazdım ama cevap vermedin gibi şeyler düşünmeyin. Kaldı 122 harf. Son bir onerim halinde. Oyunu bitirince bir kenara bırakmayın, eğer savaşçı olarak bitirdiyse bir de büyücü olarak oynayın. Tamamen farklı keyifler alacaksınız.

**Eser Güven**



# BYZANTINE: Sırlar Labirenti (4. Bölüm)

Bu ay, Sırlar Labirenti'nden çıkıyoruz...



**G**ecen ay Artemis Tapınağı simülasyonuna girmistik. Bu noktadan itibaren anlatmaya devam ediyoruz. Elinizdeki anlık yüzüğü, gi-

rişin hemen sağındaki kapının yanındaki deliğe yerleştirince açılan kapıdan yukarıya çıkın. Simdi, birazdan karşılaşacağımız ve Sırlar Labirenti'nin en kazık-

bulmacası olan burc bulmacası için gerekli oniki taşı bulmanız gerekiyor. Bu oniki taşın yerini rasıyla söyle. Bulduğunuz yerde just kal-

ın, sol tarafta bir tane.

Artemis Tapınağı'nın giriş kısmında üç tane, Tapınağın dışın da iki tane, Yine dışarıda, soldaki merdivenlerde bir tane. Son olarak da, tapınağın içinde sırtınağın önünde beş tane.

12 taşı bulduğunuzda doğru kazık bilmeceye geçelim. Artemis heykelinin önündeki adak teynâ bakın. Dokuz tane delik var. Daha önce aldığınız gazete'deki burc resimlerinin hemen aklınıza gelmesi gerekiyor bu noktada.

Bu dokuz deliğe burc taşların olan dokuzunu tek tek burcundan başlayıp geriye doğru dizmelisiniz. Hangi burc, hangi şekle ifade ediyor yukarıdaki gazete resmine bakarak bulabilirsiniz. Bu sıra

Balık Kova Oğlak Yay  
Akrep Terazi Başak Ađar  
Yengeç Şeytân

Bulmacayı çözdüğünüzde oraya bir Büyük İskender bustu çıkacak. Onu alınca simülasyon dan otomatikman çıkacaksınız. Haritaya çıkıp Arkeoloji Müzesi'ne gidin. Onunla konuştuğunuzda, bütün kazılardaki ortak şirketin Gordion İnşaat olduğu muhaberet ediyoruz. Haritada yeni varlığını bul. Buraya gidin. Gordion inşaatın kapısındaki sifire, 7949. Asansörden yukarıya çıkın. Çalışma odasında soldaki masada bulunan siyah defter, kını arayarak münden çıkartıp, kapıdan geçeyin ve yanınıza alın. Buradan çıkıp Galata kulesine gidin. Nedenise, Sırtıya burada buluyoruz. Az önce aldığınız kağıtları kendisine vererek sizinle çalışması için onu kabul ediyor. Ayasofya Simülasyonuna girersek siziz.

## Ayasofya Simülasyonu

Ayasofya Simülasyonundaki tek bilmeceyi çözmek için topla-

## Halı tüccarının cesedi Boğaz'da bulundu

*İstanbul*

Bugün, feribotla işlerine giden vatandaşlar, yerli esnafın bir halı tüccarının polis tarafından, Beyazıt Rıhtımı'nda sudan çıkartılan parçalarıyla cesedinin korkunç manzarasıyla karşılaşmışlar.

Olay yerinde toplanan cesedin, Kapalı Çarşı esnafından bir halıcı olan Mehmet Bahis'e ait olduğu, belirtildi. Sorgu Hakim Yardımcısı Mustafa Yazar, "İlk incelemeler, ölüm sebebinin çok yakın mesafeden ateşlenen bir silah olduğunu gösteriyor," dedi.

Polis, bu cinayetin, kurbanın kına bir süre önce öldürülen yeğeni, Emre Bahis'e bağlantısı hakkında yurum yapmaktan kaçındı. Genç Bahis'in cesedi, Amerikalı bir gazeteci tarafından Yerebatan Sarnıcı'nda bulunmuştu. Olayda şüpheli bulunan Amerikalı, delil yetersizliği nedeniyle henüz gözaltına alınmadı.

## AKŞAM

*İstanbul Akşam Gazetesi*

*Pazar*

## AND D ÇAKIL

### Perulu yetki

Dün Lima'ya gitmekte olan, 72 FlechaPeru uçağı And Dağları'na...





re koyun

5) Kureyi yine aşağıdaki çembere koyun

Eğer doğru yaptıysanız, altın Bizans tacını göreceksiniz ama onu almadan önce mutlaka oyunu SAVL'ü dinleyin. Tacı aldiktan sonra KKK'nın sıralarını görürsünüz. muna geçecek ve simulasyon dan çıkamayacaksınız. Kısıtlı zamanınız var. Hemen arkanızda yolda bir delik göreceksiniz. Buradan esayla inin. Burası Marx şeklinde bir labirent. Buradan çıkmak için şu sırayı takip etmelisiniz. Düz, sol, sağ, sağ, sol, sol, düz. Iskender'in kayıp eşyaları koyduğunuz bankasın dayz. İlerideki kapıdan geçin. Sımda Iskender'in bütün bilgilerini kayıtlı olduğu harddiskteyiz.

manızı gereken altı tane eşyaları. Bu eşyaları ve yerleri şöyle

Miqter hemen girişte solda, yağ lambası girişin sağındaki merdivenlerin üzerindedir, perçin merdivenlerden yukarı çıkınca aşağıdaki ana salonun sağ bölümünde vazeli kureye kâğıtları ana salonun girişindeki mizanaptadır.

Ayasofyayı biraz gezerseniz aşağıdaki ana salonda kutel yemin torun için kâğıtları bir daire göreceksiniz. Bir başka daire

de, üst katta hemen ana salonu gören yere yakın bulunuyor ama bunun içi boş. Sımda bulduğunuz eşyaları bu ikidareye belli bir sıraya yerleştirirken göreceksiniz. Bu sıra, sağda solda bulduğunuz Bizans kültürüne ilişkin bir kâğıtta yazıyor.

- 1) Kâğıdı aşağıdaki çembere koyun
- 2) Miqter aşağıdaki çembere koyun
- 3) Perçini aşağıdaki çembere koyun
- 4) Vazoyu üst kattaki çembere



Buradan kaçarak kâğıtların hakkındaki bütün gerekli bilgileri, Serife'ye göndermelisiniz. Bunun için önce sağ üstte olduğum yere tıklayın, açılan Anıasma seçeneğini seçin. Mec dosyası sekine dönüşünce, sağ altta piramitte üniversite seçeneğini seçerleyin ve dosyayı ortadaki deliğe atın. Buraya kadar her şey doğru yaptıysanız, süre bitip simulasyonun sonuna çıkınca Dr. Dektif Akar'ın ağızlarından gelecek çok güzel bir deriniz olacaktır. Ve fark edeceksiniz ki, İstanbul'daki büyük bir macerayı aldığınız akıya tamamlamışsınız.

**Sinan Akkol**

# FREESPACE

Surukleyici Freespace'de takılanlar için...

**B**undan çok çok uzun zaman önce, strateji ustalarının ustası bir büyüğüm bana şöyle demişti: "Eğer Loye quze, bir uzay strateji/simülasyon/aksiyon oyununda başarılı olmak istersen, öncelikle sahip olduğun güçleri tanımla. Gerisi zaten kendiliğinden gelecektir". O bana bu sözleri söylerken henüz Freespace çıkmadığından yüzüne öyle boş boş bakmıştım. Ama artık bu

verdim. Bu sayıda, şuraya girdiğin şunu yapın gibi bir açık ama yerine size kullanabileceğiniz gemileri ve silahları tanıtacağım ve bunlar hakkında çeşitli önerilerde bulunacağım. Böylece o urda daha sonra bir görevde başarısız olursanız, "ya dur bakayım ben de şu silahlara ayırmıyordum, ça başa ağır zırhlılara karşı etkili olduğu yazıyordu," diye rekten sorunlarınızdan bir anda kurtulabileceksiniz.



böyle bir karar alarak oyunu bazı ülkelerde Conflict bazılarında da Descent ana smasında piyasaya sürdü. O yüzden yazıda Descent ke nesi görüp de o da nesi diye düşünmeyin.

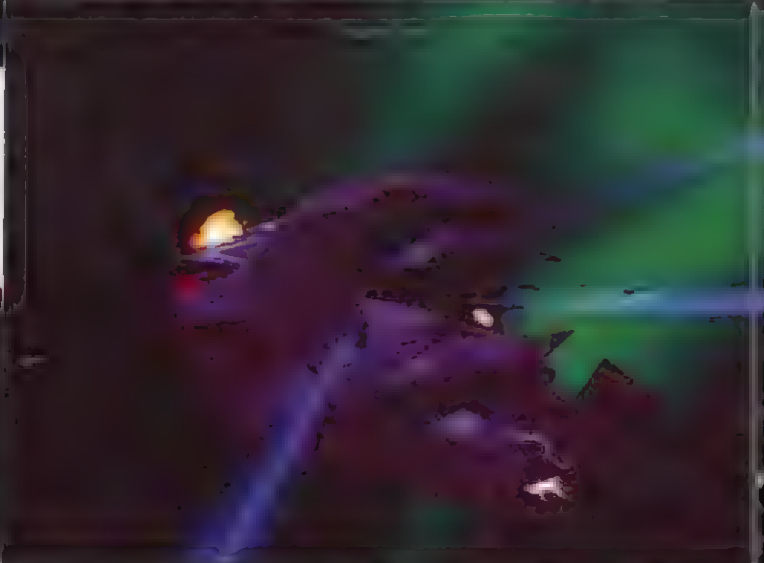
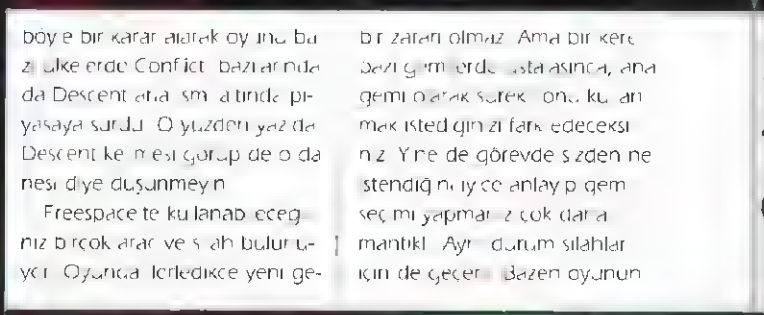
Freespace'te kullanabileceğiniz birçok araç ve silah bulunmaktadır. Oyuncu ilerledikçe yeni ge-

bir zatan olmaz. Ama bir kere bazı gemilerde usta asınca, ana gemi olarak sürekli olarak kullanmak istediğiniz fark edeceksiniz. Yine de görevde sizden ne istendiği ni iyi anlayıp gemi seçimi yapmanız çok daha mantıklı. Ayrıca durum silahları için de geçerli. Bazen oyunun

sözlerinin anlamını biliyorum ve öğrendiklerimi sizinle paylaşacağım.

Smada kısaca özetleyecek olur sak bu sefer Freespace stratejisini biraz dedik sık yapmaya karar

Hemen akıma gelmişken olastır bir karrışıklığa mazur kalmama nız için söyleyeyim. Descent Freespace ile Conflict Freespace aynı oyundur arkadaşlar. Oyunu üreten Volition firması



miere ve düşmandan aldığınız birader sayesinde yerli teknikerlere sahip olabileceksiniz. Bu yazıda size Freespace'in kullandığı Freespace'in temel gemilerini ve silahlarını tanıtacağım. Genelde görevlerde oyunun size tahsis ettiği gemiyi kullanmanızda hiç

size zorluk statman pek de hatmin edici olmayacaktır. Kullanma olkalarıza, otağı, emelan olkaları, ler, quze, moria, quze, oryle, kmaniz, kavye, c, lya, rum. Nedenini yazamıyorduyun bölümlerinde anlatacağım. Evet, bizi olacak basıyalı m antıklı





## TERRAN GEMİLERİ

### GTF APOLLO

Uzunluk: 21m

Max. Hız: 60 m/s

Manevra: İyi

Zırh: İyi

Silah Sayısı: 4

Fuel Depo: 2



En yaygın GTA avcı uçağı. Çok yönlü bir kullanıma sahip. GTA'nın orijinal gemisi olduğundan ilk görevlerde bu gemiyi kullanmanız gerekecek. Shivan'larla karşılaştığımız anda bu geminin maddi doluyor çünkü, bu gemiyle Shivan'larla karşılaşmanız mümkün değil. Tüm özellikleri zayıf. Özellikle ağır hareket etmesi ve silah kapasitesinin düşüklüğü sorun yaratıyor.

### GTF HERCULES

Uzunluk: 20m

Max. Hız: 50 m/s

Manevra: Normal

Zırh: İyi

Silah Sayısı: 4

Fuel Depo: 2



Firada'nın en yavaş ve kullanımı en zor olan gemi. Yine de özellikle daha iyi seçeneklerin bulunmadığı ilk görevlerde güçlü zırhı ve silah kapasitesi yüzünden tercih edilebilir. Özellikle zayıf hedeflere yapılabilecek saldırılarda ve eskort görevlerinde kullanılabilir. Ama bu gemi de Shivan'larla başedecek kapasiteye sahip değil.

### GTF ULYSSES

Uzunluk: 16m

Max. Hız: 70 m/s

Manevra: Mükemmel

Zırh: Hızlı

Silah Sayısı: 4

Fuel Depo: 1



Vasudani ve Terran ırklarının ortak üretimi olan Ulysses çok yönlü kullanım için uygun bir araç. Özellikle manevra yeteneği ve hızı oldukça iyi. Düşmanlarınızı haklamak için füzeden çok top mermi erime güvenmeniz gerekecek. İki uç düşman indirmek için büyük gemilerin etrafında dolaşmanız gereken eskort görevlerinde manevra yeteneği çok işe yarayacak. Dragon sınıfı savaşlarla karşılaştığımız görevlerde özellikle tercih etmelisiniz.

### GTF VALKYRIE

Uzunluk: 16m

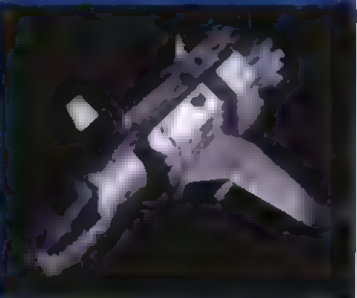
Max. Hız: 85 m/s

Manevra: İyi

Zırh: İyi

Silah Sayısı: 4

Fuel Depo: 1



Eski GTF Ange Scout avcı uçağı temel alınarak tasarlanan Valkyrie yeni motor ek edildiğinden, yüksek hız isteyen bölümler için biçilmiş kaftan. Bombardıman gemiyle savaşmak için Valkyrie'den daha iyi bir gemi bulamazsınız. GTA filosundaki en hızlı gemi ancak zırhının zayıf olması dikkat gerektiriyor.

Freospace'de de diğer uzay simülasyonlarında da olduğu gibi küçük ve değersiz, harcanabilir, kayıp-hiç-bir-anlam-ifade-etmeyen zavallı bir pilot olarak evrenin en dandik gemisiyle göreve çıkıyorsunuz. Ancak komutanlarımız değerimizi anladıkça ve de dalga geçmekten sıkılıp araştırma yapmaya karar veren bilim adamları yeni gemiler icat ettikçe daha iyi gemileri kullanma şansına erişiyorsunuz.

### GTF ATHENA

Uzunluk: 20m

Max. Hız: 50 m/s

Manevra: Normal

Zırh: İyi

Silah Sayısı: 4

Fuel Depo: 1



Firada'nın küçük bombardıman gemisi ama boyutu sizi yanıltmasın. Tüm hafif bombaları ve çoğu füze kullanabiliyor. Var-kaç tarzı bombalama için mükemmel bir tercih, ama eğer yalnızca it-dalaşı yapacaksanız, başka gemileri tercih edin.

### GTF MEDUSA

Uzunluk: 20m

Max. Hız: 50 m/s

Manevra: Kötü

Zırh: İyi

Silah Sayısı: 4

Fuel Depo: 1



GTA'nın standart bombardıman gemisi olan Medusa, her boydaki hedef için uygun bir seçim. Görevde size bu gemi tahsis ediliyorsa ve etrafına özellikle Cruiser sınıfı hedefler varsa mutlakla bu gemiyi kullanın. Kuvvetli zırhı sayesinde Cruiser'lar için çok büyük bir tehdit oluşturuyor. Ayrıca Tsunami bombasını taşıyabilen ilk gemi olduğundan çoğu zaman kamyonlarda özel bir yer tahsis olarak.

### GTF URSA

Uzunluk: 16m

Max. Hız: 85 m/s

Manevra: Çok İyi

Zırh: İyi

Silah Sayısı: 4

Fuel Depo: 1



Araştırma görevlileri için tasarlanan ilk üst sınıf manevra gemisi Harbinger bombasını taşıyabilen tek gemi ve muhtemmel silah taşıma kapasitesi var. Aynı anda 4 Harbinger -ki bunların herbiri Typhon veya Demon sınıfı destroyerlerin bir sistemini havaya uçurabiliyor ve 15 Interceptor kullanabiliyor. Bunun yanı sıra isterseniz gemiye 120 Hornet ve 15 Interceptor yükleyebilirsiniz. Bu sayede Ursa'yı avcı uçağı niyetiyle de kullanmanız mümkün. Ağır zırhı yüzünden manevras çok zor, ama bu aynı zamanda yok edilmesini de zorlaştırıyor.

## SİLAHLAR

### GTW-16

Hız: 450 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



CTA bu ML-16 lazerini tüm avcı ve bombardıman gemilerine monte ettirir. Savaş durumunda dayanıklı ve kaçırmaması içi saydam seramik teknolojiyle üretilen bu lazer, oyunun başlarında oldukça işe yarayacak. Ancak Shivan'lar devreye girdiğinde bu silah bir daha kullanılmak istenmeyeceksiniz, çünkü kalkanlara karşı tamamen etkisiz.

### GTW-41 Disruptor Cannon

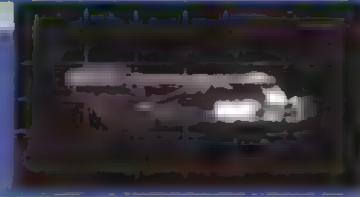
Hız: 450 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



GTW-41 göz-odaklı kripton azeridir. Gemi hareket halindeyken GTW-41'in bulunduğu bölge sabit bir hızla döner. Lazerin fırlatılmasından çok kısa bir süre önce bölmeye NO2 enjekte edilir. Yok edici silah olarak etkili değildir, daha çok taktiksel bir silahtır. Özellikle düşman gemilerinin alt-sistemlerini etkisiz hale getirmek amacıyla kullanılır. Rehber alma görevlerinde bu silah kullanılarak hedef yanlışlıkla yok etme riski en aza indirilebilir.

### GTW-43 Leech Cannon

Hız: 475 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



Leech Cannon düşman avcılarının enerji stokunu tüketmeyi hedefleyen bir silah. Afterburnerları, silahları ve kalkanları etkisiz hale getirmek için bu silahı kullanabilirsiniz. A-15 sistemleri hedeflemenize gerek yoktur, tek yapmanız gereken nişan alıp ateş etmek. Sadece avcı ve bombardıman gemilerine karşı etkili, geniş gemilere karşı hiçbir yararlı gösteremiyor. Vinede bu silah kullanmanız pek önermiyorum, bundan çok daha iyileri mevcut.

### GTW-15 Avenger

Hız: 997 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



Özel bir bilgisayarla radar ve silah sistemi olan GTW-15, özellikle yakınlarda görevlerinde çok işinize yarayacak. Gemi yüzeylerine verdiği ekstrası hasar onu özellikle Cruiser sınıfı gemilere karşı etkili yapıyor. Ayrıca Shivan gemilerine hasar verip gelen ilk gerçek silah. Kalkanlara karşı çok etkili olmaması, Shivan gemilerine o an için zihin hala zor olmasına neden oluyor ama en azından onlara zarar verip yorsunuz. Bu silah bu yüzden sonra, Prometheus silahı keşfedildikten sonra gemilerinize standart olarak ekleyin.

### GTW-32 Flail

Hız: 1000 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



Özellikle taktiksel amaçlı kullanımda oldukça etkili. Düşmanın dikkatini çekip, onu diğer takım arkadaşlarınızın yanına çekmek için kullanabilirsiniz. Özellikle Avenger veya Prometheus ile birlikte kullanıldığında Shivan gemilerine çim biçimci hale geliyor. Düşman gemilerinin kalkanlarını Flail ile indirdikten sonra, gemiyi yok etmek için başka bir silah kullanmanız tavsiye ederim. Banshee'den daha iyi, çünkü enerji kullanımı düşük ve bu sayede kalkanınıza daha çok enerji aktarılabiliyorsunuz. Ayrıca bombardıman kurtulmak için kullanılabilecek en iyi top da bu.

### GTW-5 Prometheus

Hız: 450 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



Prometheus lazer tabanlı bir silah. Özel radar ve x-ışını sistemiyle hedefleri kilitler, onun materyal yapısını analiz edebilir. GTW-5 enerji kullanımı açısından karşılaştıracak olursak ML-16'dan daha az enerji tüketiyor. CTA'nın ürettiği olduğu en güçlü lazer olan Prometheus'u, keşfettiği bütün görevlerde geminin standart olarak ekleyin. Kalkanlara karşı çok yüksek bir performans göstermesiyle, düşmanın kalkanı düştüğünde saniyeler içinde onu yok edebilir. Flail ile ortak kullanmanızı tavsiye ederim.

### GTW-7 Banshee

Hız: 650 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



Elektromanyetik bir silah olan Banshee hedefe herhangi bir kalkanı kolaylıkla delip geçebilecek elektro manyetik enerjiyi taşıyarak gönderir. En kötü tarafı yüksek enerji gerektirir. Shivanlara karşı oldukça etkili ama, yalnızca CTF Valkyrie veya GTF Hercules gemilerine takılabiliyor. Ateşinizin doğruluğu eğer it dalaşına girecekseniz sorun yaratabilir ama gemilerin alt-sistemlerini ve bombardıman gemilerini yok etmek için bu silah daha iyi bir silah yok.

### GTM-MX-50

Hız: 1000 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



GTM-31 özel bir silahlı işleme ünitesi ve çok keskin bir durdurma yeteneğine sahip. Ana tasarım amaç, düşman gemilerinin alt sistemlerini geçici olarak devre dışı bırakmak, böylece Destroyer veya Destroyer sınıfı gemilerin lazer toplarını kolayca etkisiz hale getirmeniz mümkündür. Bu etki yaklaşık 3 saniye boyunca kendinizi gösteriyor, kullanmanız gereken bir silah olmadığını soy eyebilirsiniz. Gerçekten çok fazla işe yaramıyor.

### GTM-2 Fary

Hız: 300 m/s  
Menz: 900m  
Ağırlık: 6.7 tnd/  
Yanlış: 1000kg



Sık kullanılabilen, küçük ve hızlı füzeler. Küçük odaklarından gemilere yüksek sayıda monte edilebilirler. Kilitlenme özelliği olmadıktan, takip etmeniz gerekmeyen büyük hedeflere karşı etkilidir. Ama diğer durumlarda tamamen kullanışsız. Bu silahı gemiye koymakla uğraşmayın.

### GTW-51 Shield Breaker

Hız: 400 m/s  
Menz: 1000m  
Ağırlık: 1000kg  
Yanlış: 1000kg



Bu silah özel olarak kalkanları, etkisizleştirmek amacıyla üretilmiştir. Avenger veya Prometheus gibi kansasız gemilere karşı hasar veren silahlarla birlikte kullanıldığında mükemmel sonuçlar veriyor. Az enerji kullanıyor ve çoğu gemiyle uyumlu.



## GTM-2 Hornet



İşte oyundaki favori silahtır. Mümkün olan tüm görevlerde bu silahı mutlaka geminize yerleştirin. Kesinlikle pışman olmayacaksınız. Her atışınızda bu füze erden 4 tane birden ateş ediyor ve eğer tümü sabit ederse çok iyi zarar veriyor. Özellikle kalkan düşmüş Shivan'ların korkulu rüyası. Tek negatif yanı menzili'nin çok yüksek olması ama, eğer bir Shivan'ın peşine takılıysanız bu füze ateşlemekten büyük bir zevk olacaktır. Edtörün Seçimi Oduluna bu füzelere veriyordum.

## GTM-4 Interceptor



Düşmanın ana silah sistemleri olan yansyan enerjili tespit edebilen lazer izleme sistemi ne sanıp o an bu füze önce geminin çine giriyor ve bir müddet sonra patıyarak gemiyi zarar veriyor. GTA, avcı görevlerinde gemilere standart olarak bu füzeyi yerleştiriyor. Kısa kilitlenme zamanı, iyi hız ve fazla sayıda yerleştirilme bu füzenin en iyi özellikleri. Büyük hedeflere karşı etkisiz olduğundan böyle durumarda kesinlikle Eger Hornet'iniz olursa, geri kalan gemileri temizlemeye çok yardımcı oluyor.

## GTM Phoenix V



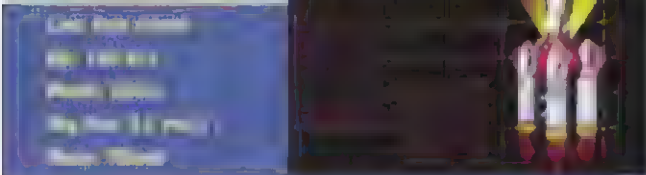
Interceptor ile aynı izleme sistemine sahip. Savunmasız olan hedeflere karşı gönül rahatlığıyla kullanabilirsiniz. Bombardıman gemileri ne karşı oldukça etkili ve bir avcı uçağına mome edilecek tek başına en yüksek hasarı verebilen füze. Bu da aşarında kesinlikle tavsiye etmem çünkü kilitlenme zamanı biraz uzun ve atış hızı düşük.

## GTM-1 Synaptic Bomb



GTM-1, bünyesinde birkaç küçük ak II bombası taşıyan kuvvetli bir bomba. Hedefe olan uzaklık 100 metrenin altında olduğunda veya çarpışmaya 2 saniye kala, bu bombalar geminin en cana kı noktasına doğru yöneliyor ve bir kure şeklinde nüfuz ederek hedefe doğru gidiyorlar. Çarpışma gerçekleştiğinde veya çarpışma olmasa bile çarpışmanın beklendiği andan itibaren 5 saniye sonra bu bombalar patlıyor ve öldürücü kure şeklinde nedenyle yakınlarda bulunanlar bölgeye oldukça ciddi hasar veriyorlar. Bir bombardıman gemisinin, avcı gemilerine karşı en büyük savunma silahı. Aynı anda birden fazla gemiye zarar verabiliyor.

## GTM-86 Cluster Bomb



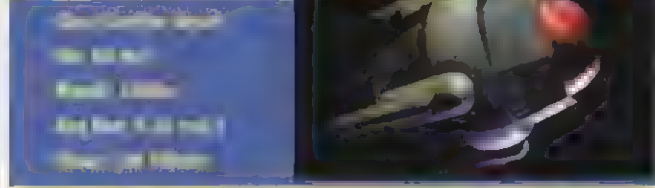
Synaptic bombanın ikinci nesil versiyonu olarak tanımlanabilecek olan bu parçacık savaşı başlangıçta sahip olan bomba, hedefe ulaştığında birden savaş başlığı parçalar birden fazla küçük savaş başlığına bölünüyor ve aynı anda patlıyor. Çok geniş bir patlama alanına sahip olduğundan, avcı uçağı gruplarına karşı kullanılabılır. Ama yine de bundan daha iyi bir sürü bomba var.

## GTM-43 Stiletto



Füze koruyan küçük bir kalkan sistemi var. Aynı boyutları diğer füzelere karşılastırdığımızda manevra yeteneğinin düşük olduğunu görüyoruz. Hedefe vardığı zarar düşük ama zaten bu füzenin ana kullanım amacı gemiye zarar vermek değil. Tek amaç ruştaki gemi'lerin ateş sistemlerini yok etmedir. İyi önü CTA tarafından istenilen en iyi gemi etkisiyle sonuçlanıyor. Hedefe kilitlenip vurduğu zaman, vurulan ateş sistemi daha fazla endişelenmenize gerek kalmıyor.

## GTM-3 Tsunami



Bu füze fırlatılmadan hemen önce geminin ana bilgisayarla bağlantı kurarak hedefin konsol bilgilerini alır ve çok akıllı bir izleme sistemine sahiptir. Yavaş ve manevra yeteneği düşük bir füzedir. Anti-madde savaşı başlatıyan bu füzedeki anti-maddenin durağan olması yüzünden bir CTA bombardıman gemisine en fazla altı tane takılabilir. Büyük hedeflerin ana gemilerin yok etmesinde kullanılan standart Teran bombasıdır. Fırlatılmak için kilitlenmeye ihtiyaç duyduğundan ana gemilere çok yakın yaklaşmak gerekecek ve ana gemilerin silah sistemleri de hedefe alınamayacak kadar güçlü olduğundan biraz da yeteneğinizi kullanacaksınız. Birkaç Tsunami herhangi bir gemiyi rahatlıkla yok edebilir. Eğer kanat gemileriniz bu füzeleri de kullanırsanız oldukça verimli sonuçlar alabilirsiniz.

## GTM-N1 Harbinger



Harbinger bünyesinde 3 adet füzyon bombası taşıyan bir füzyon bombası. Normalde CTA avcı ve bombardıman gemileri bu bombadan en fazla üç tane taşıyabiliyorlar. Çarpışma sonrası yarattığı çok da gas kesinlikle yok edici, bu yüzden çarpışma gerçekleştiğinde çok yakın arda olmaya özen gösterin. Lucifer gemisini yok etmek için kullanılabileceğiniz en iyi bomba diyebilirim (Tsunami'yi de unutmamak lazım). Bunun dışında Hammer of Light destroyeri yok etmek için de bu bomba kullanılabilir. Sekiz tane Harbinger destroyeri patlatıyor. Tabii sekiz tane Harbinger demek silahlı tekrar yüklemek için zaman ayırmanız gerektiği anlamına da geliyor, tabii bu bombayı taşıyan başka kanat gemilerin yoksa. Çok yavaş atış hızına sahip, sık atış arasında yaklaşık 30 saniye boş bir süre gerekebilir, o yüzden kullanırken özen gösterin.

## GTM-11 EM Pulse



Çarpışmayla beraber hedef geminin elektronik sistemleri devre dışı bırakılır. Böylece hedef etkisiz hale gelir, silahlı kilitlenme gibi özelliklerden mahrum kalır. Doğru kullanıldığında bir Seraphim bombardıman gemisinin size onu yok etmeye yetecek zaman verecek kadar durdurabilir. Yine de bu bombanın yarım yük emeyeceğinizi Hornet füzelere, bu füzeden 1000 kat daha etkili olacaktır.

En iyi strateji Freespace'te kullanılabileceği stratejiler ve gemiler böylece. Herhalde artık bir eskort görevine çıkarken haric gemiyi tercin edileceğini veya Cruiser'ları karşılamak için hangi silahı kullanabileceğinizi biliyorsunuz. Burada çok çok uzun zamanı alacağız. Strateji ustası bir oyuncu bu oyun hakkında yazmış ve şöyle demiştir: "Artık bir strateji ustası olarak tanımlanıyorum."

Böyle bir uzay strateji ustası olarak düşünüyordum. Bu oyunda çok basit bir strateji var. Alınan silahı oğlum hep böyle uyarıyor. "Tabii ki zaten Freespace diye bir oyun olmadığı için yuzüne boş boş bakmaya ve ne diye bu adam yapıyor diye düşünmeye devam etmiştin. Şimdi herşeyi çok daha iyi biliyorsun."

Eser Güven

# PC HİLELERİ

**Önümüzdeki ay yine dört sayfayız.**

## NOX

[illegible]

İstediğin her şeyi - Taktir modunu açar kapar. İhtiyaçınız hissettiğinizde bile canınıza bir şey

צוֹרֵר: מִלֵּוּי הַיָּמִים הַלְלוּ אֶת ה' אֱלֹהֵינוּ

cheat health - tag:gin: delisur

chest man - 5'6" 130 lbs 200 lbs

chest ability - Harrison says evidence from recent studies at ...

\*of 'animalia' p. 224 l. 14 m. 2

cheat spells — leveledaki bütün buyuliken ele geçirileniz saglar

help cheat – Cheat Hot globally

chest gold 8 - litedigintz kadar altın varır

cheat level 0 - İstediğiniz skill level'a çıkartır.

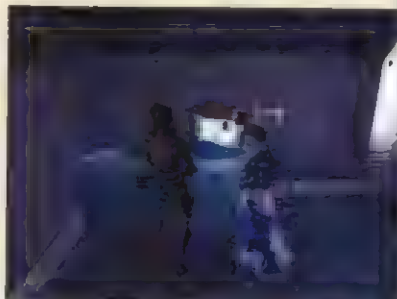
cheat goto {x,y} — istediğiniz koordinatlara götürür.

**cheat goto [waypoint name]** - İstediğiniz way point'e götürür

## Messiah

Ulysses i chuyken na ghera kashir va shchistilo  
il' yashir imo ne yavos ne hiel yashir shiz

Code	Result	heydoc	Medic
ucantkilltime	Tern moduru ağır.	smellyguy	Chot
flashinblood	kapalı	nohygiene	Chot 2
braindead	yapay zeka kapalı	idomdence	Chot 3
einstein	açık	scaumbucket	Chot 4
icansee	yapay zekanın görüğü kapalı	chotling	Chot Dwarf
icansees	açık	smellysteroids	Chot Behemoth
freezecam	Kamerayı dondurur	fungirl	Fungirl
thawcam	açar	workit	Prost 1
toohardforme	oyunu bitirir	mansdream	Prost 2
charwireon	karakter Wireframe açılı	specialguy	Hung
charwireoff	Character Wireframe kapalı	averagejos	Male Dweller 1
worldwireon	World Wireframe açılı	averagejack	Male Dweller 2
worldwireoff	World Wireframe kapalı	averagejohn	Male Dweller 3
onpolycount	Polycount açılı	janeplain	Female Dweller 1
offpolycount	Polycount kapalı	jillplain	Female Dweller
gamespot	merin verit	femjalele	Subgit 1
voodooextreme	bazoka verit	rustyone	Subgit 2
softwarebuys	granades verit	varmint	Rat
weldme	Welding Torch verit	bestfriend	Banman
buzzsaw	Buzzsaw	bringmeadrink	Waitress
boomstick	Pumpgun	bustamove	Dancer 1
rapidfire	Machinegun	custarug	Dancer 2
slimcndice	Mammer	mbulot	DI
lightmeup	Hamethrower	tophat	Pimp Daddy
cooloff	Pak Gun	onsteroids	Behemoth
bigbang	Bazooka	addedfirepower	Offensive Bot
coolfr	Masei	keepmecompany	Companion Bot
stickaround	Harpoon Gun	letmein	Bouncer
blastback	Weapon Ammo		
getsome	Grenades		
light	Light Cop		
moop	Medium Cop		
hcop	Heavy Cop		
rcop	Robot Cop		
gunccmdr	Gun Commander		
incharge	Domina		
pryprghthaw	Armored Behemoth		
cantseemyface	Welder		
workman	Worker		
myfriend	Scientist		
drivewick	Radiation Worker		



## Descent: Freespace

\* İlanı çalışmak için [WWW.VOLUTION-INC.COM](http://WWW.VOLUTION-INC.COM) yazın ve "+" tuşuna basılı tutarak aşağıdakiye yazın

C -	Başmana mesaj gönderir
Shift C -	countermeasure'li açar kapatır
K -	hedefin mevcudiyetini ebedi istirahata yollar
Shift K -	hedeflenmiş subsystemi yok eder
Alt K -	kendinize %10 hasar verir. (mazoşistler için)
I -	vurulmazlık
Shift I -	Hedefin vurulmazlığını açar kapatır
O -	Fizik kurallarını açar kapatır.
Shift W -	sınırsız mermi tüm gemiler için.
W -	sınırsız mermi sizin geminiz için
G -	Tüm ana görevleri başarır
Shift G -	Tüm ikincil görevleri başarır
Alt G -	Tüm ekstra görevleri başarır.
g -	ikincil silahlar arasında geçiş yapar
Shift g -	tersine geçiş yapar.
o -	birincil silahlar arasında geçiş yapar
Shift o -	tersine geçiş yapar.
R -	hedefin silahlarını geri doldurur.

**Note:** Cheat kodlarını açarsanız diğer öğretilere geçemezsiniz

AMAAAA...

Her gün bir görevi girin ve sonunuzla ilgili yapın. Her gün bir görevi girin ve sonunuzla ilgili yapın. Her gün bir görevi girin ve sonunuzla ilgili yapın.





# PLAYSTATION HİLELERİ

## Resident Evil: Gun survivor

Büyük adamların her öldürdüğünde yere mermi düşüreceklerdir. Ancak burada dikkat etmeniz gereken, istediğiniz mermiyi alabilmek için butleri. Belirli silahlara öldürmenizdir. Yani eğer tabancaya öldürürseniz bir sonraki silahın mermisini, shotgun mermi silahırsınız. Silahların sırası ise handgun - shotgun - flame rounds - acid rounds - grenade rounds - magnum ammo. Akınlınızda olsun.

## SYPHON FILTER 2

### Hard Mode:

İlk ekranda One Player seçeneğini ışıktandır ve şu tuşlara bas. Kare + Daire + L1 + R2 + Select + Up + X

### Görevi bitirin

Oyunu dondur ve Weaponary seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2 + R2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsiniz.

### Super Agent mode:

Oyunu dondur ve Weaponary seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsiniz.

### Filmleri görmek:

Oyunu dondur ve Briefing seçeneğinin üzerine git. Ve şu tuşlara bas. Select + L2 + R2 + Circle + Square + X. Artık options seçeneğine girip hileleri seçebilirsiniz.



## Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas

### Level seçmek:

Ana menüdeyken L1, L1, Circle, Circle, Square, Square.

\* İlk eve de video kameraları vurursanız düşmanların gelmesi durur.

\* Ne zaman kırmızı bir duğmce görürseniz basın veya ateş edin.

\* Warehouse bölümünde tahta kutuları ateş edin ve çıkan yoldan yukarı tırmanabilirsiniz.

\* Araba sürme bölümünde zaman bonuslarını toplamazsanız işiniz çok zor.

## WuTang Shaolin Style

**Parental Unlock:** üçgen, daire, X, X, kare, üçgen, daire, kare.

**Bütün karakterler** ana menüde Sağ, sağ, sağ, sağ, sol, sol, sol, kare, daire, kare, kare.

**Hystrix** Versus modunda, Method Man'ın üzerine gel (karakter seçme ekranında). Sonra Holdu basılı tut ve X'e bas.

**Fearmentor** Versus modunda, RZA'nın üzerine gel ve Select tuşuna basılı tutarken and X'e bas.

**Gasche** Versus modunda Masta Killa'nın üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

**Xin:** Versus modunda Inspecta Deck'in üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

**Lecher:** Versus modunda O.T.dirtynin üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

**Sinesis:** Versus modunda U-God'un üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

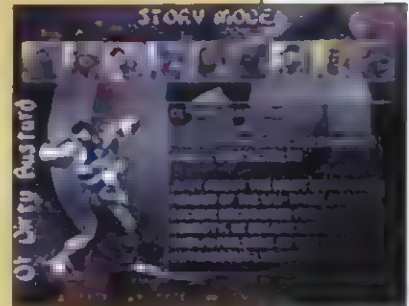
**Cerlth:** Versus modunda GZA'nın üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

**Otis:** Versus modunda Ghostface Killah'ın üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

**Gear:** Versus modunda Raekwon'un üzerine gel Select'e basılı tut ve X'e bas.

**Tek oyuncuda gizli modlar.** R1 + R2'ye basılı tutarken bir level seç.

**Müziği değiştirmek** Starta bas ve oyunu durdur. Oyun cd'sini değiştirmek istediğin bir müzik cd'si ile değiştir.



## ISS Pro Evolution

Allstar Takımlar kupa modunda Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right.

### Bonus stadium:

Konami kupasını kazandıysanız Clubhouse stadiumunda dynama hakkı kazanırsınız.

### Euro/World Allstars teams:

Bu takımlara oynamak için International ve Konami kupalarını kazanmalısınız.

### Classic Euro/World Allstars teams:

Bu takımlara oynayabilmek için International, Konami, Europe, African, American, ve the Asian kupalarını kazanmalısınız.

# LEVEL CLUB

Level okurları için, yepyeni bir hizmet daha sunuyor. Aşağıda yer alan ürünleri sipariş etmeniz için 0212 297 17 24 nolu telefondan Ayten Çar'ı aramanız ve verilen bilgiler ile sipariş formunu doldurup ulaştırmanız yeterli.

## DIAMOND VIPER II EKRAN KARTI

32MB SDRAM ve AGP 4X desteği. S3TC doku sıkıştırması.  
Donanım üzerinden gerçek DVD desteği ve TV Out.



1749 TL KDV

## DIAMOND STEALTH III S540

32MB SDRAM ve AGP 4X desteği.  
S3TC doku sıkıştırması.  
Donanım üzerinden gerçek DVD desteği ve TV Out.



949 TL KDV

Siparişleriniz için

0212 297 17 24

(120-116 Dahili)

## CREATIVE NOMAD II MP3 PLAYER

MP3 ve WMA çalabilme, 20 kanal hafızalı FM radyo ve 4 saat ses kayıt imkanı.  
USB bağlantısı 64MB Smart Media.



293 TL KDV

## AVERMEDIA TV CAPTURE 98

Tam kare ekran. 181 kanal+kablo tv, 16 kanal önizleme, Mute fonksiyonu, video capture, s-video, pci taban, tam ekran capture, NTSC, PAL, SECAM desteği. Video konferans desteği, uzaktan kumanda.



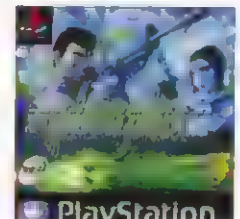
799 TL KDV



99.000.000 TL.  
KDV Dahil

## SONY PlayStation CONSOLE PAKET (OYUN HEDİYELİ)

SONY EURASIA tarafından 1 yıl garantili



## YARIŞ

17.000.000 TL. KDV Dahil ROLLCEGE STAGE 2  
17.000.000 TL. KDV Dahil CRASH TEAM RACING  
17.000.000 TL. KDV Dahil GRAN TURISMO 2

## PLATFORM/MACERA

17.000.000 TL. KDV Dahil X-FILES  
17.000.000 TL. KDV Dahil SYPHON FILTER  
17.000.000 TL. KDV Dahil TARZAN  
18.000.000 TL. KDV Dahil SPYRO 2

## SAVAŞ/SİMÜLASYON

G-POLICE 2

17.000.000 TL. KDV Dahil



# ONLINE GAMING

İnternette kart oyuncuları için yeni aralar...



**G**üneşli bahar günleri-  
den karanlık dar ve  
kasvetli oyun koridorla-

rındaki oyunculara merhaba.  
Evet havaların ısınmasıyla birlikte  
oyun piyasasının ne olacağı da  
merak konusu. Firmaların kısa  
süre sonra vitrine koyacakları ye-  
ni ürünler ilgiyi çekecek  
yoksa yazın Marmaris'te güneş  
keyfi mi? Ama yazın bastırıcı s-  
caklarında, online bir California  
sahillerinde sörf yarış oyunu çık-  
saydı sanırım yazın da kışın da  
çocukları ilgi çecekti. Hatta as-  
lında koridorlarda dolup, adam  
buldurmekten fazla yapılabilecek  
o kadar avn ve quize oyun türü  
var ki! Ama sanırım üreticiler de-  
len talepleri çok sık, bir sekide  
eleşip gene katlam üzerine sus-  
tu. Oyuncular yazmakta kararlılar.  
Ama bunun talepkarlık kısmını  
da bizler gerçekleştiriyoruz tabii  
ki bu da aynı bir korn. Eskiden  
fabrikalardın da Sinter te eskiden  
tek Ayırsal becasayalarımızla o  
zamanın online sayılabilecek  
ayrı jektörde kiye bolunmuş ola-  
rak ki oyuncunun bilgisine karşı  
yaşadığı çeşitli spor oyunlarını  
zevede oynardık. Winter Games  
ve Summer Games ile World Es-  
mes bu türde en sevdiğimiz  
oyunlardı. Ne quize ama

Zaman geçiyor geçmesine  
ama, yurtdışındaki oyun kurtarı-  
da her geçen gün neredeyse ye-  
ni bir şeyler çıkarmadan rahat  
edemiyorlar. Elbette bizde onla-  
rca ayak uyduralım derken büyük  
bir oyun pazarı furiasının içinde  
kendimizi buluyoruz. Bu ay  
Online Gaming köşemizi kışık  
oyun ve konulardan derleyece-  
ğiz. Bakalım yeni neler var, neler  
var!

## Öncelikle...

Öncelikle vermek istediğim ba-  
zi haberler var. Bilirsiniz yazı-  
vel Online www.siyar.com.tr  
www.level.com.tr adresinden  
yazı yazabilirsiniz. Aslında sı-



anda sayfa arın testre oldugunu  
yani bir nevi beta aşamasında ol-  
dugunu söylemek gerek. Böyle  
sayfa mevcut olan eksiklerin ta-  
mamlanması şu an geçici olarak  
konulmuş şeylerin kaldırılması ve  
ya bazı kısımlarında düzeltmek  
çıkarmak olabilir. Fakat genel  
anlamda içerik ve şekli hakkında  
fikir, görüş ve önerilerinizi  
webmaster@velomir.tr adres

ni gerektirebilirsiniz. Zaten sayı-  
larda söz de örnekler yapılabi-  
leceğiniz, bazı sayı ve haber ya-  
zılarla örnekler bulabilir yapmay-  
dığınız yazı. Bu sayı da söz de  
yazılarınız birerçe cleveland ku-  
nada ilas ile öcekmiş.

Konu: Müzik Akademi Defter Geliştirme  
Önemli, web sayfamızı da bul-  
duğunuz tamamen farklı, çekici bir  
Multiplayer Oyunlar ağırlıklı Online

ne hani inq kuse. Baraya web  
stern zle bulunan lnrlerden  
arastiririz. Su an yip mase  
masinda. ve q indan. ayfa ci  
lnrler almayabilir. Leve in  
web sitesinde ayrica, Turkiye'de  
oyunanan en populer multipayer  
ayunlar agirlik olarak en son  
haberler, gunc temeler herkes  
bir araya toplayabilecek ve tki  
aliszer sını saglayacak mesaj bor  
du. cesitli oyun konfigürasyonlar  
lezen lerin nasi oynanir,  
tereye bagli tlr oyun sturdu  
adresler rederir. istediğin  
can sayfa ar linkler, oynanilar  
tanitan oyuncul profiler, gonder  
receğin z maç arın demo arından  
seçmiş can ayın maçı diğer  
demoların ayın oyuncuları ile  
topkorta ve bnda birçok faaliyet  
olacak. Hepin zeyardını  
ve önerilerini bekleriz.

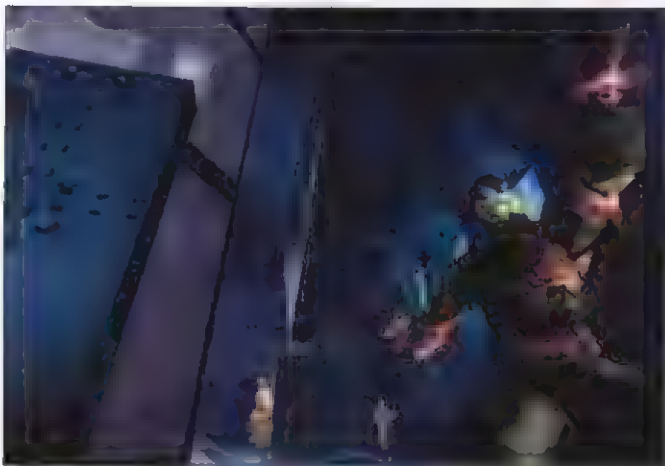
Bu yaygın Online Gaming köşe  
miz hit olmaya nak eden bir  
oyun olan bahse nek yaygın

Sizlere Bu Oyuna Dğer Oyınlar  
dan Ayıran Bir Şey Var, Sınırlar  
Biraz Daha Zor Çözen Bir Oyundur.  
Bu yüzden siz de bir menzile  
aynada denemenizi istediğim. Oy  
un adı Trex & Marks. Oyuna şu anda  
Longbow Digital Arts adlı fir  
ma tarafından pazarlanıyor. Tre  
x & Marks bir dğ mız off road tarz  
oyunlara benzeyen bir sek de  
nazırlanır. 3D tank yarış ve sa  
vası oyunu. Gerçekten çok güzel  
yapılmış bir grafik imizörü var,  
teknik olarak tabii ki her ne kadar  
ki araziye masar veriliyorsa  
de kler acıtırıyor, yankı leri  
duyabiliyorsunuz. 20 farklı  
tank model var. Bunlardan 9 ta  
nos M1, Abrahams ve T 72 vers  
yonu turbo chn q'ı çok tank  
11 tane düz kaplı nı 1 ki d sı  
tank sizer olacaktır. 23 farklı s  
an ve pıvıer par 120 mm k  
mermler ser atılır, 76 mm k  
mermler çok sarsıntılıdır, 90  
mm makinalı pısmas an  
ar, pısmas anlar, hava sardı  
rılar makinalı anlar, ser ağır  
makinalı anlar, ezerler, çorlu  
atesli shahlar, delici makıplar,  
uzun mesafeli top ar, deniz skı  
ar, nukeer shahlar ve dana bir  
çok ekstra shahlar ile sınırlar  
an skıntısı yaşamayacağınız

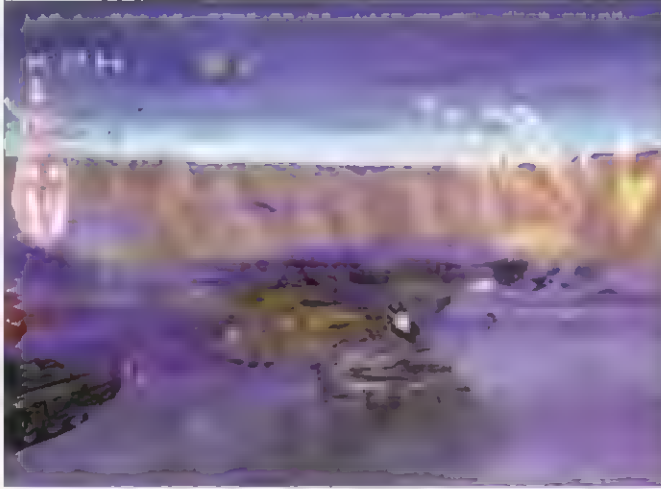
Oyunun özellikleri, görüntü



lerin, standartlar ve benzer çerke  
rin kolayca değiştirilebilir. Aynı z  
aman, bu firma taahhütleri saye  
niyor. Müzikler, süsler, fesyone  
olarak y. p. ms 57. Jakkara #1  
track'ten oluşuyor. Özetle  
OpenGL ağır kırılarak tüm 3D  
karakterleri destekliyor. Tek  
kesik oyuncağı değil. Çoğu  
moder, mevcut 16 bitlik yarı sar  
dan tek boyanmış 16 bitlik yazıya  
ra, destrüktörler, y. st. n. l. k.







birg sayarın yinettiği, diğer oyunculara karşı deathmatch şeklinde oynanıyor. Multiplayer'da ise deathmatch, otomatik internetten oyun arama özelliğiyle yeni oyuncular bulabiliyor. Ayrıca c'est la vie adında ayrılabiliyor. Özellikle oynadığınız alanların deformasyonuna uğrınas ol dukça göze düşmüyor.

Oyunun kısa hikayesi şöyle: Oyunu yapan çocuk "Ben yolda programı geliştiriyordum ve elatınca işi bitiyor keri'şin. Bir kaç küçük shareware oyun programı yazıyor. Fakat ne yazık ki genç yaşına rağmen kanser hastalığına yakalanmış ve bu yüzden kanserli çocuğun doktorunun gerçekleştiren bir dermege gidiyor ve "Ben John Carmack'a konuşmak istiyordum" diyor. Daha sonra istediği üzere ne John Carmack ile iletişime geçip bu çocuk ile buluşmuyor. Carmack'ın kararları ile bir quize tutuluyorlar vs. Daha sonra Carmack'a TrearMaks'tan bahsediyor ve sadece Carmack'ın istediği bir şey yapmıyorsa isimadığını söylüyor. Ve böylece çocuk oyunu bitiriyor. Fakat sonradan bu aradan bir oyun

festivainde 3 adet cesetle karşılaşarak ölüyor TrearMaks'ten yoldaşlarıyla birlikte bir anda hayatından da haberi yok. Ardından da ne yazık ki çocuk kansere yenik düşüyor ve ölüyor. Bu hikaye çocuk oyunlarının teminini kendi programlamış grafikleri, modelleri ve ses efektleri ile zenginleştirilmiş. Bu yazık ki Carmack'ın ölümlü sonrası soyadından dolayı kısıtlanıyor. Detaylı bilgileri [www.trearmarks.com](http://www.trearmarks.com) adresinde bulabilirsiniz, oyunu oynamak için demo sürünü indirebilirsiniz.

#### Quake 3 Moturunda yapılan yeni bir oyun:

#### Alice

3 Alices 1999'da Electronic Arts, Indiana, America McGovern Alice adlı oyununu yayınladı. Bu yıl bir diğer Lewis Carroll'un Alice Adventures in Wonderland'ının Alice Harikası Dışında adı klasikleştirilene yapıldı. Oyun bir 3D çizim ve doküman ve diğer 3D insan bakış açısı ile oynanabilir. En son 3D motoru ile yazılıyor. Kötü oyuncuların, seldiği yarabıkların zorlu bir meceleleri ve Arkitektü, yabancı karakterlerin arasında çevreli oyuncuların bir seviye sahalarında kulanılıyor. Bu B'diniz q'ı tirdi. Bu manz gereken ilk dostu

nuz olacak. Sıradaki oyunu çıkış tarihi 2000 yılından sonra görünüyor. Multipayer özelliklerinin de desteklediği oyun eğer's Redwood City'ye sürme tekniği tarafından yapıldı.

#### Quake 3 Jailbreak

<http://q3.b.teamreaction.com>

Sonunda Quake 3'ün bulunan meşhur mod Jailbreak'in Quake 3'ün olan yapıldı.

Bilmeyenler için kısaca anlatım: Jailbreak Quake 3 Arena için yeni versiyonu yapmış bir takım oyun modudur. Oyun ki takım tarafından oynanıyor, bunlara Mavi takım ve Kırmızı takım diye birer. Birisi vurduğunda karşı

rakip takımın hapishanesine gönderiliyor. Hapishanede ise takım arkadaşlarının zinsiz kurtarması için dua edeceksiniz. Kurtarmak içinse arkadaşlarınız serbest bırakacak düğmeyi vurmamız gerekiyor veya beraber çalışıp özgürleşmeye tekrar kavuşmak için hapishanede buluna bir kaç değişik bulmak zorundasınız. Her bir takım tüm oyuncuların hapis karşılıklı takım haliyle kazanıyor. Denemenizi tavsiye ederim, oldukça eğlenceli ve





kitler geçirebilirsiniz. Bir hatırlatma: bu modun Quake 2 için olan da daha evvelden mevcuttu, onu da denemeniz mümkün.

#### Ayın Konuk Web sitesi

<http://members.tripod.com/srgclan>

Bu ay sizlere tanıtacağımız site SRG Clan sitesidir. Sitenin genel olarak hoş bir görüntüsü var. Ana sayfaya girildiğinde sizleri buletin board tarzı bir bölüm karşılar. SRG klanının üyeleri buraya fikirlerini ve eleştirilerini

yazıyorlar. Site de ayrıca klan üyelerinin hakkında geniş bilgiler bulabilirsiniz. News bölümünde klan aktiviteleri hakkında bilgiler var. Dosyalara girildiğinde Unreal Tournament ile ilgili patch, mod vs. dosyaları edinebilirsiniz.

Ayrıca site de klan online üyelik başvurusu yapabileceğiniz bir form ve bir anket de bulunmaktadır. Bir klan sitesinde olması gereken her şey bu sitede mevcut. SRG klanı başarılar diliyoruz. Aşağıda kendileri ile yaptığımız kısa söyleşiyi bulabilirsiniz.

**LEVEL:** Bu ay konuştumuz bir eski Quake2 yeni Unreal oyuncusu SRG klanından Gargadar. Kendisi SRG klanının kurucusu ve OLG camiasının eski oyuncularından birisi. Evet Gargadar, Online oyun oynamaya ne zaman başladın?

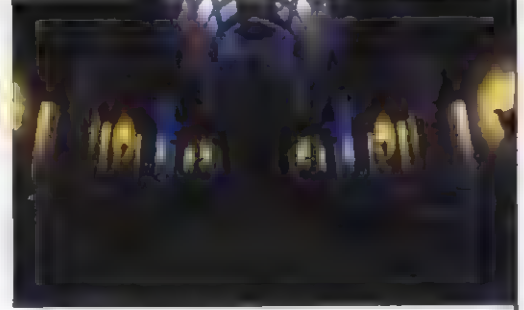
**GARGADAR:** Bayağı uzun zaman önce [fp]Predator ile beraber Doom oynardık. O zamanlar net filan yok tabii, birbir zahmetle makinaları bir arkadaşın evine taşırdık, parti yapırdık. Daha sonra ben bu işe bir süre ara verdim. Sonra baktım Pre-Quake2 diye bir oyun oynuyor. İlli, "Tamam bak Raksnet'in oyun server'ları var, gel sen de takıl" dedi. O gün oturdum makinenin başına, bir de baktım bu oyun mouse olmadan oynanmıyorduk. Kastım bayaa tabii alısmış klavyeye. Tokay'da oynadım ilk oyunumu. Hacamat ettiler tabii."

**LEVEL:** Peki OLG senin için bir spor mudur?

**GARGADAR:** O kadar uzun boylu olduğumu sanmıyorum. Aslında bir boş zamanı değerlendirme aracı. Chat yapmaya tercih ediyorum kendime. Çünkü daha sıkı dostluklar kurulabiliyor.

**LEVEL:** Quake'i neden bıraktın peki?

**GARGADAR:** Her oyunun bir patlama noktası vardır. O noktayı buldum sanırım. Bir de ben çok iyi



bir oyuncu değilim sanıyorum. Bir yere gelemeyeceksem klanımın da gereği yok. Daha çok hoşuma giden Unreal'e yöneldim ben de.

**LEVEL:** Son olarak OLG okurlarına söylemek istediğin bir şey var mı?

**GARGADAR:** Her şeyden önce yeni dostlara bir şeyler söylemek istiyorum. Bunun bir oyun olduğu, sakın unutmayın. Kırıcı olmasın. Tecrübe edindikten sonra yeni başayanlara yardım olsunlar. Biz böyle yaptık ve her zaman kazandık. Burada gerçek dostlar edinme fırsatınız var, bunları değerlendirin.

**LEVEL:** Teşekkür ederiz Garga.

**GARGADAR:** Rica.

Son olarak web sayfamıza yoğun ilgi için çok teşekkür ederiz, çok güzel eleştiriler alıyoruz, yakında çok daha güzel olacağını tekrar belirtiyorum, fakat sizden bir ricamız olacak! Lütfen abonelik veya dergi ile ilgili olan eksik sayılar ve benzeri ihtiyaç ve sorularınız için webmaster'a mail atmayın, bu konuda Level kurye kısmında bulunan mail ve telefon numaralarından en kısa şekilde yetkililere ulaşabilirsiniz.

Gelecek ay yeni konularda görüşmek üzere, kendinize iyi bakın, denize güneş yağın, zişurmeden girmeyin, yani kalkanız oynamayın sakın! Mutlu halletler.

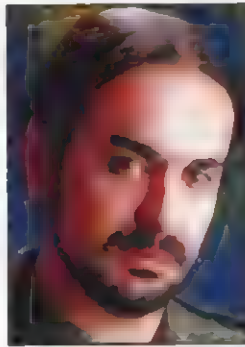




# İnternet'in sonu bu mu olacaktı!

**T**ürkiye'de İnternet'e neler oluyor? Bugüne kadar oldukça iyi bir hızda giden İSİ'er son aylarda niçin ayak uyduramıyor ve pazar payı kapama savaşlarına girdiler? Aslında herşey TİNet'in aktif hale gelmesi ve fiyatlarını düşmesiyle başladı. Daha sonra Superonline ve TürkNet gibi büyük İSİ'lerin eli değistiğime şaşıtıldık. Ardından xinet de piyasaya girmesiyle İSİ'lerimize bilgisayar başından çok telefon başında karşılaşıldık. Ama bundan sonra işi iyice karıştı. Benim için ilk şokun ilk 25 yıl önce İSİ'li İnternet aboneliğinin dağıtılmasıydı. Tüm Türkiye için sadece bir telefon numarasına sahip olan şirketin hatları kısa sürede yüksek yoğunluğa ulaştı. Bir süre sonra sizler de yaşadığım konuşma ardan Webbee abonelerinin İnternet'e hadron bacağına biddiğini duyuyorum.

Buna beşer bir ayda ama daha sonra Ekozyar'a Doğan grubundan geldi. Yine ucuz fiyatlar ve yoğun reklam kampanyası ile bu sefer şunur ucuz şunur bağılantı sunuyordu. 80\$'a varan bir fiyat karşılığı ömrünüz yettiğince kullanıma fiyakin üstesinden gelebilirsiniz ama ben bununla tamamen pelavala olduğuna düşünüyorum. Çünkü kum demetle kumarı da olup İnternet bağılantıların birimi ancak 35 sent. daha devam edebilir. Şimdiden kağıt İnternet yaygınlaşıyor ve bunu yakıştıranlarda İSİ'lerin gelmiş bakır kablo sistemlerini zeyilek 7-9 sent civarında ülkemizde dağıtım modem kurulumu kalmayacağını ön görmek her hâlde yanlış olmaz. Yani Ekim ayı sonuna tutması her hangi bir insana 20-30 yıl İnternet sunabilmesi mümkün görünmüyor.



Tuğbek Ölek

Tıbbi bir de 0 dolar ve hatta 0 pesetaya ömür boyu abonelik kavramı var. Üstelik bu ömür boyu abonelik size ilk 5 saat ücretsiz İnternet bağılantısı sunuyor. Gerçek bu sistemin etik olarak yanlış bir yanı yok. Ancak bu sisteme girdimesinin altında yatan sebep belki bir oranda Webbee ve Ekozyar'ın ortak. Birer de bu kadar kıymatli abone sayılarını yüksek göstermek. Çünkü bir İSİ'nin toplam değer sahip olduğu abone sayısı ile ölçülüyor. Benim tecrümem İnternetin altyapı sıkı kurulumu bir hizmet sunmaktan çok azar topar abone toplayıp şirketlerinin değerini arttırmayı bulacağı ya boksaya alırlar ya da başka kanallara bu şirket değerini geri çevirmeyi planlıyorlar.

Fabrika binolarının özelliği numaralarından ibaret hiçbir teknik hizmete sahip olmeyen hatları sürekli olarak meşgul ediyor dışarıya yavaş İSİ'ler doğuruyor. Buna sorarsanız bu tip vaatlere kızık olmuyor. Eğer İnterneti seyrek olarak kullanıyorsanız saat başı İnternet sistemine geçebilirsiniz. Ancak aksini hâlde yaparsanız İnternet paketlerini ve alıştığımız İSİ'ler kullandığımız onları. Online shopping'lerin porta sistemleri, hosting'lerin WAP'a kadar pek çok ek hizmetleri olan ve en önemlisi online oyun server'larına sahip olan yapıları ve piyasadaki varlığını korumak İSİ'lerden bahsediyorum.



Bir ürünün Teknoloji ödülünü alabilmesi için yenilikçi ve benzeri henüz üretilmemiş olması yeterli olmayacak. Teknolojileri ödüllendirirken yararlılıklarını ön planda tutacağız.



Her ay incelediğimiz ürünler içinde performans olarak rakiplerini açık farkla geçen ürünler bu ödülü almaya hak kazanacak. Teknoloji ve fiyatı ne olursa olsun performansı ödüllüstür bırakmayacağız.



Ekonomi ödulumuz büyük çoğunlukla rahatça karşılanabilir bir fiyatı olduğu halde üretim kalitesi ve performanstan büyük tavizler vermeyen ürünlere gidecek.

Haberler

118

Ayın Ürünleri

DIAMOND Vision II 120

YAMAHA MS-500 sf 121

CREATIVE Pro 5000 121

CREATIVE Gamepad II sf 122

CREATIVE Mouse II 123

NEC LOU520 sf 124

HYUNDAI TMS sf 124

PLEXTON TWIN S 1000 sf 125

PHILIPS 1070 sf 125

VERMEDIA HyperKey Pro 126

SURECOM EP-107P 126

127

127

Acq's Zone 128

Donanım Pazarı 129

Mektup 130





## Microsoft Bizi Şaşırtmaya Devam Ediyor

### Üç yeni oyun cihazı daha geliyor

**M**icrosoft her geçen gün oyun severlerin gözünde daha iyi bir yere geliyor. En azından benim için öyle. Şu aralar sık sık farkediyorum ki sürekli kilitlenip duran Windows'tan çok Age of Kings den, As Nero'nun Call dan Star lancer'dan bahsediyorum.

Oyun kontrol cihazları piyasasında ise Microsoft bir numara olduğu nu kanıtlanmış durumda. Gerçi dünyada Sattek, Logitech ve ACT Labs gibi diğer rakiplere sahip. Ancak Türkiye pazarında şu an Microsoft tek isim haline gelmiş durumda.

Microsoft şimdi SideWinder ile sne uc yeni oyun cihazı piyasaya çıkarıyor. Bunlardan ilk ForceFeedback

2. Uzun süredir piyasada olmasına rağmen popülerliğinden bir şey yitirmeyen klasik joystick geliştirilmiş versiyonu. Ancak diğer iki cihaz pek görmeye alıştığımızdan değil. Stratejik Command'ın tamamen strateji oyunları için geliştirilmiş yeni bir cihaz. Onun ilginç klan öncelikle sol clic kulanımına

ve ne mouse ne de klavyenin yerine geçmesi. Stratejik command hem 2D hem 3D strateji oyunlarında harita üzerinde hareketinizi sağlar. Keni diğer yandan da 72 ayrı tuş kombinasyonu sayesinde bina ve birimlerinize çok daha hızlı emir verebilmeyi sağlıyor. Son cihazımız Game Voice ise çift fonksiyona sahip. Bu cihaz ile hem oyun

arda sesli komutlar verebiliyorsunuz hem de LAN veya Internet üzerinden oyun sırasında konuşabiliyorsunuz. Her üç cihazda Ekim ayı için de piyasaya çıkacak. ForceFeedback 2'nin 10\$, Stratejik Command'ın 65\$ ve Game Voice'un 75\$'a satılması bekleniyor.



## DirectX'e Rakip Mi Geliyor?

### 10 dev şirket OpenML için bir araya geldi

**M**icrosoft'un DirectX çok uzun süredir oyun tasarımcılarının elinde bir konumunda. Ne zamandır piyasada DirectX olmadan çalışacak bir oyun görmedik. Her ne kadar OpenGL ve Glide gibi grafik API'ler olsa da hem 2D ve 3D grafikler hem de sesleri yöneten geniş kapsamlı bir API yok. Şimdi dünyanın en büyük üretici firmalarından olan tenes 3dfx, ATI, S3, Intel, 3Diabs, Compaq, Discreet, Evans & Sutherland, IBM ve Silicon Graphics yeni bir API için kolları sıvadılar. OpenML adı verilen bu yeni API OpenGL'den diğer alan araştırmalarını sağlıyor. OpenML, DirectX'ten farklı olarak birden fazla platformu destekleyecek. Bu platformların herhangi birinde konuşulmuş çok net bir bilgi

yok. Muhtemelen Unix, Linux ve MacOS desteklenecek.

OpenML'in yazılma amaçları arasında oyunlar değil, daha çok profesyonel grafik uygulamaları ve medya uygulamaları hedef alıyor. Ancak OpenGL'in kullanım alanının yaklaşıp olarak 64 bit'in oyunlar olduğu düşünülürse kısa sürede OpenML'in oyunlar için bir versiyonunda çıkması bekenebilir. Bu PC için yazılan bir oyunun hem Windows'da hem de Linux'da oynanabileceği anlamına geliyor. Ancak dediğim gibi şu an bu konular çok net değil ve amaç oyun piyasası değil.

OpenML'in geliştirilmesini yukarıda saydığım on şirketin katıldığı kurulan Khronos Group üstenecek.

OpenML elbette geliştirilmiş OpenGL komutlarına sahip olacak. Ancak bunun yanı sıra 2D grafik, video ve audio senkronizasyonunu gerçekleştirecek. OpenML'in oyunlar için bir alternatif haline gelebilmesi için kontrol cihazları, multiplayer oyun gibi ekstra konulara hakim olması gerekiyor.

**Khronos**  
group

## 3dfx GigaPixel'i satın aldı ve Mac'lere yürüyor

Bu örneği aldı, diğeri şunu satın alırsanız sizi şoklar mı bilmem ama ben oldukça keyif alıyorum. Şimdi aynı düşünceyleyseniz sıkı durun! 3dfx, GigaPixel'i satın aldı. Şimdi bu pek çoğunuz için bir anlam ifade edemeyebilir ancak GigaPixel'in konsol sistemleri için grafik çözümleri ürettiğini biliyorsunuz. 3dfx konsol piyasasına da mı el atıyor? şeklinde feryat etmiş olmalı. Üstelik GigaPixel hiç de küçük bir lokma değildi. Kısa süre önce

Microsoft'un yeni konsolu X-Box'ın grafik çözümlerini hazırlamaya talip olması ve bu talebi son anda Nvidia'ya kapılması firmanın gücünü gösteriyor. Zaten firma daha önceden Microsoft'un WebTV'de



hazırlama gücünü veriyordu.

Ama 3dfx'in yöneldiği tek market konsollar değil. Şirket aynı zamanda Macintosh platformu için üreteceği ilk Voodoo'ları duyurdu. Voodoo4 4500 ve Voodoo5 5500 Mac'lerin sahip olacakları ilk voodoo'lar olurken PCI yollarını kullanacaklar.

## IEEE 1394 nihayet kendini göstermeye başladı

Freecom geçtiğimiz ay içinde yeni kablolarını tanıttı. Şirketin geliştirdiği çok özel bir teknoloji sayesinde aynı external cihazı farklı kablolarla farklı arabirimler üzerinden bağlayabiliyorsunuz. Yani elinizde bir external CD-RW var diyelim. Bunu esnek bir bilgisayara paralel porttan, yeni bir PC veya MAC'e USB yoluyla bağlarken aynı cihazı PCMCIA slotu için üretilmiş bir kabloyla dizüstü sistemlere bile tanıtılabiliyorsunuz. Şimdi bu kablo serisine IEEE 1394... IEEE 1394 standardı yeterince ilgi görmeyi. Farklı portların kullanımı konusunda dünyanın en yetenekli ismi olan Freecom'un ardından başka firmaların da IEEE 1394 yeni yolunu kullanan ürünlerini piyasaya sürmelerini umuyorum. Ancak buradaki gerçek sorun bu sürecin daha hızlı olan USB 2.0 piyasaya çıkmadan önce gerçekleşip gerçekleşmeyeceği. Aksi takdirde IEEE 1394'ün çok fazla şansı gözüküyor.

# Diamond Viper II

**LEVEL**  
**Ekonomi**

Bilgi İçin İthalat: Karma, Multimedya Telefon: (212) 233 30 30, (212) 216 45 68 Fiyatı: 195\$

## Viper II artık S3 için çok geç olsa da nihayet elimize düştü

**B**u ay ki haberlerimizden bir bu incelemeyi oldukça bekliyor. Çünkü S3'ün tüm grafik koluna VIA'ya satması nın ardından Diamond'ın ve Viper serisinin akbeti hakkında bir şeyler söylemeye ihtiyacı duyuyorum. Son yapılan açıklamalara göre S3 bundan sonra sadece MP3 Player ve Modemler üzerinde çalışacak. Ve kuşkusuz hem modem hem de MP3 Player isminde Diamond markasını kullanmaya devam edecek. Bu da VIA'nın bu ismi kullanamayacağı, yani artık Diamond marka ekran kartlarının üretilemeyeceği anlamına geliyor. Oysa şu an okuduğunuz inceleme sadece bir ekran kartının performans değerlendirmesi

değil aynı zamanda bugüne kadar en başarılı olmuş ekran kartı serilerinden birinin veda töreni

### Güle güle Viper

Her ne kadar Viper II'yi yapı olarak diğer Viper'lardan farklı olsa da bir ortak nokta var. İnControl Tools 99 Diamond'ın bu sürücü ve araç paketi ilk çıktığı zamanlar beğenimi kazanmıştı. Her oyun için ayrı ayar yapma bilme şansı, gelişmiş bir dolaşım ayar ve bunların sonuçlarının anında test edebilme şansı. Ancak Viper II'ye geldiğimizde İnControl Tools bana hiç hoş görünmedi. Bunun birinci sebebi Diamond'ın her oyun için ayrı ayar şansı sunarken bu özelliği kullanmak istemeyenlere global ayar yapabilmeye şansını sunmaması. Bu konuda ki bütün eylemlere rağmen Diamond global ayarlar eklememekte ısrar etti. Ama ben niye kırk kırk gına uğratılan bir noktada hem Direct 3D hem de OpenGL için çok az ayar olmasın? Viper II'de GeForce referans sürücülerinin ancak üç de bir kadar ayar var.

### Görüntü ve DVD Kalitesi

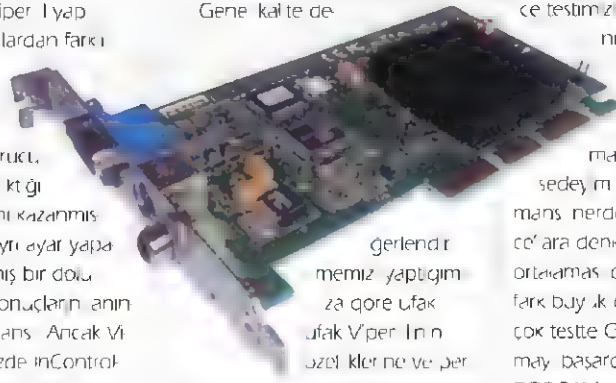
S3 resim kalitesi olarak oldukça iyi bir kart. Resim kalitesi daha çok Matrox'un animasyonu. Canlı, doygun ve parlak renklere sahip. Tabii ki bu monitörünüzle de ilgili. Viper II'de depth buffer'dan kaynaklanan grafik hataları var. Çok fazla ortaya çıkmıyorlar ve çok rahatsız etmiyorlar ancak dikkati gözere yakalanmıyor. Kaçınılmaz. Aslında Viper II'nin bir önceki sürücülerinde bu hatalar daha fazlaydı.

S3 DVD oynatma konusunda açıkçası beni şaşırttı. Bu konuda ATİ'a bu kadar yakasabreceğimi ummuyordum. ATİ'nin en iyi DVD yeteneği ne sahip olduğu herkesçe kabul edilir. Ancak açık konuşmak gerekirse ben ATİ FuryMaxx ile Viper II arasında pek de fark göremedim. Kısacası P4 500 veya üzeri bir işlemci ve bir Viper

II'nin varsa mpeg kartının yokluğu pek hissetmeyeceksiniz.

### Transform & Lightning ve diğer özellikler

Genel kalite de



geriye kalan memiz yaptığımız karşılaştırmaya göre ufak ufak Viper II'nin özellikleri ne kadar performansına bakabiliriz. Viper II'de kullanılan Savage 2000 işlemci 0.18 mikron teknolojiyi kullanıyor. Viper II'de işlemci 125MHz'e ayarlanmıştır. Aslında bu rakamın daha yüksek olması bekleniyordu. S3'ün daha pahalı olan 0.18 mikron teknolojisini kullanmamasına karşın hızının sınırı adingibi bilemıyoruz. Ancak bunun bir faydası olarak işlemci çok ısınmıyor. Çip ne kadar küçük bileşenlerden oluşturulursa o kadar az ısı üretiyorlar. Bu yüzden Viper II'nin üzerinde bir fan yok. Ancak kartı overclock etmeyi düşünürseniz kendinize bir fan ekleyebilirsiniz.

Savage 2000 aynı GeForce'lar gibi donanım üzerinden Transform & Lightning hesaplarını yapabilen bir geometri işlemcisine sahip. Ancak Viper II bu yeteneğe sahip değil. Şimdi bu nasıl oluyor? Savage 2000'in marifetinde bu geometri işlemcisi ne? Geometry Setup Processor donanımsal olarak sahip. Ancak Viper II'nin sürücülerini T&L yeteneği ne sahip değil. Sık sık karşılaştığımız üzere bir ekran kartı sürücülerinin hazır olmadan piyasaya sürülüyor. T&L desteğinin sürücüleriniz güncelleştirmeniz gerekecek.

Viper II'de Hyundai'nin ürettiği 6ns'lik SDRAM kullanılmış. Genellikle ekran kartları için oldukça iyi bir RAM bu. Savage2000'nin bundan daha fazlasını nakkettiği açık.

### Performans

Viper II'nin performansını için çok fazla bir şey söylemeye gerek yok. Eğer yandaki birçok markanın geçen ay ki GeForce'ce testimizle karşılaştırsanız benim çıkaracağım sonuçları sizde çıkarırsınız. Ancak siz bu zahmetten kurtulmak için ben biraz bahsedeyim. Viper II'nin performansı neredeyse SDRAM I GeForce'ara denk. GeForce'ların skor ortalaması daha yüksek ancak fark büyük değil ve Viper II bir çok testte GeForce'ı geride bırakmayacaktır. Ancak Viper II'yi DDR RAM'li GeForce'larla karşılaştırmak anlamsız olur.

### LEVEL'in Yorumu

Savage 2000 işlemcisi oldukça iyi bir işlemci. Şu an için GeForce'un ardından gelen işlemci olduğunu rahatça söyleyebiliriz. Ancak Viper II'nin sürücü sorunlarının performansını tem olarak ortaya çıkarmasına yol açıyor. Yine de Viper II kendinden yaklaşık 35\$ pahalı GeForce'la bas edebiliyor ve kendi fiyat diliminin tartışılmaz en hızlı kartı. Eğer maddi durumunuz DDR RAM'li bir GeForce için yeterli değilse ikinci alternatif Viper II olmalı.

Teknik Özellikler	
Geçerli SDRAM	32MB 6ns SDRAM
Geçerli RAMDAC	330MHz RAMDAC
Hardware Üzerinden T&L	4X, 2X, 1X Destekli
Teknoloji	
Performans	9
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	8
Ergonomi	6
GENEL	7.50

## Benchmark

### Winfast GeForce DDR

Quake II 16-bit	
800x600	144.3
1024x768	115.2
Quake II 32-bit	
800x600	132.5
1024x768	9.32
Quake III Arena 16-bit	
800x600	79
1024x768	66.8
Quake III Arena 32-bit	
800x600	60.9
1024x768	42.1

### 3DMark2000 800x600 16 bit

3678 3Dmark	
Gamez Medium	54.3
Gamez Medium	47.2

### 3DMark2000 1280x1024 16 bit

3185 3Dmark	
Gamez Medium	49.7
Gamez Medium	41.2

### Quake II 16-bit

800x600	150.3
1024x768	118.1

### Quake II 32-bit

800x600	136.2
1024x768	85.2

### Quake III Arena 16-bit

800x600	78.4
1024x768	65.4

### Quake III Arena 32-bit

800x600	64
1024x768	40.8

### 3DMark2000 800x600 16 bit

4156 3Dmark	
Gamez Medium	38.4
Gamez Medium	50

### 3DMark2000 1280x1024 16 bit

3848 3Dmark	
Gamez Medium	58.1
Gamez Medium	48.1



# Yamaha MS-35D

**Bilgi için** İthalat: SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 92\$

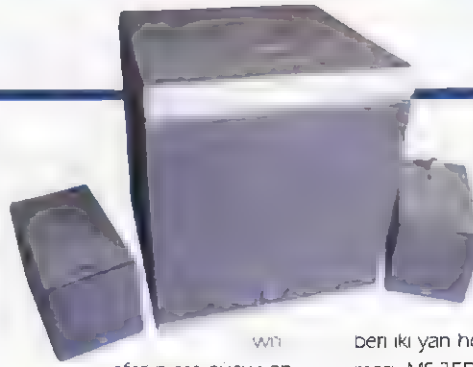
**H**oparlör test etmek gibi güzel bir şey o masa gerek. Hele hoparlör kaliteliyse. Diğer dergilerin teknik editörleri için genelde bu böyle değildir ancak benim için hoparlör testler çok uzun sürer. Yazının hazırlanmasından önce en az üç hafta kullanmak istenim hoparlörü. Hele hoparlör iyiyse inceleme yayınlandıktan bir üç hafta sonrasına kadar test sürer. Subat ayında incelediğim Yamaha MS-55D'de bu çok dana üç boyutlara vardı. Sonunda benim MS-55D'den kopmadığım gören SKY, baska bir Yamaha gönderme vaadiyle beni kandırmay baskardı.

MS-55D'nin yerine gelen hoparlör MS-35D, onun bir alt model ve açkçası MS-55D'nin yerinde dumaktan çok uzak kaldı. Ama MS-55D'nin şu an için mevcut en iyi ikil hoparlör olduğunu düşündüğümde direkt olarak onunla karşılaştırmak büyük hak

sızlık.

MS-35D'de abısı gibi bir USB hoparlör. Ancak Level serisi ses kartları ve onların EAX desteği USB hoparlörlerin doğmadan olmasına yol açtı ve bu özellik artık sadece iyi bir ses kartı olmayın ve sadece müzik dinlemek isteyenleri cezbediyor.

MS-35D oldukça küçük, ık yan hoparlör ve orta boy bir subwoofer'dan oluşuyor. 6Watt gücündeki yan hoparlörler sadece 2" çapında. Yan hoparlörlerin çapının bu kadar küçük olması onların oldukça dar bir frekans aralığına sahip olmasına yol açıyor. Daha net konuşmak gerekirse yan hoparlörler çok tiz kalyorlar ve sistemi genel olarak ele alınca orta seviye seslerin eksikliği açıkça hissediyorsunuz. Bu da hoparlörün surround yeteneğinin oldukça kısıtlıyor. Yan MS-35D bu oldukça yetersiz kalıyor. Buna karşı 18Watt gücündeki 5" ık sub



patabilecek di. Zaten Yamaha'nın en büyük eksikliği en başından

öfer'in ses gücü yan hoparlörlere göre çok daha iyi. Hem sesin temizliği hem de bassların derinliği olarak göz dolduruyor. Tabiri bu kadar getirdiği sonuç da sistemin genel olarak dengeli olmadığı.

Bunlar MS-35D'nin eksi yönleri. Ancak tüm bu eksi yönlere karşın MS-35D bir Yamaha olduğunu kanıtlarcasına kalite üretilmiş. Küçük yan hoparlörler frekans aralığı olarak kısıtlı olsalar da ses kalitesi ve gücü olarak boylandıran büyük bir performans sergiliyorlar.

## LEVEL'in Yorumu

Eğer yan hoparlör sayısı ık den dörde çıkarsa hoparlör yerleşimi ve sağlanacak olan surround MS-35D'nin şu an için mevcut olan eksilerini büyük oranda ka-

TEKNIK ÖZELLİKLER	LEVEL YORUMU
5" ık Subwoofer 18Watt gücünde	7
2" ık ık yan hoparlörler	4
6Watt gücünde	4
Magnetik koruma	5
USB ile bağlanabilir	5
TEKNOLOJİ	LEVEL YORUMU
Performans	4
Üretim Kalitesi	5
Fiyat/Performans	5
Ergonomi	5
GENEL	5/10

# Creative FPS1000 Millennium Edition

**Bilgi için** İthalat: Empa, Genpacom, Multimeya Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 101\$

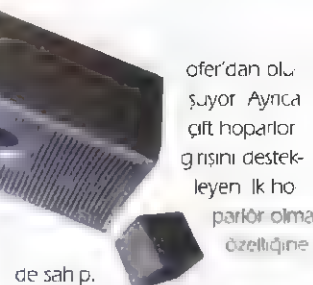
**C**reative'in hoparlör kolu olarak çaışan Cambridge Soundworks'den uzun süredir ses solu çıkıyor. FPS2000 ve DTT2500'un ardından şirket herhangi bir ürün sürmedi piyasaya. Gelecek sonbahara kadar da yeni bir hoparlör beklemiyoruz. Creative cephesinden. Ancak sonbaharda 7+1 hoparlöre sahip ve DTS sistemin destekleyen yeni bir hoparlörün geleceği söylentileri dolaylı duruyor. Aslında bekarsanız bu söylentiler doğru ve bu sene içinde bu canavar hoparlörün görebileceği z.

Creative bu süreç içindeki ses sızlıktan sıkılmış olacak ki uzun süre önce piyasaya sürüldüğü

FPS1000'in yeni bir versiyonunu piyasaya sürdü. Aslında bu yeni versiyonun normal FPS 1000 ile teknik bir farkı yok. Aradaki tek fark FPS 1000 Millennium Edition'ın rengi. 2000 yılı şerefine çıkartılan ve sınırlı miktarda üretilen

bu seri gümüş rengine boyanmış. Burada gümüşün geleceği teknoloji ve cyber kültürü ifade ettiğini düşünmek hiç de zor değil. Açkçası bu rengin seçilmesindeki amaç gunumuzde gelen uygarlık seviyesini kutlamak ve bu ürünü insanlığın geleceğine giden yolda bir mihenk taşı olarak 2000 yılı için essiz bir anı haline getirmek olmalı. Creative Millennium Edition fikrine giderken bu kadar düşünülmü bilemiyoruz. Eğer düşündüyse de benim yaptığım gibi gereksiz düşündüğümüzde

Bunun dışında Millennium Edition için söylenebilecek bir şey yok. Ama orijinal FPS 1000'in detaylarından bir hatırlatma olması açısından bahsedebiliriz. FPS 1000 dört yan hoparlör ve bir subwoo-



de sahip. Yan hoparlörler 2.75" ebatında ve 3.5Watt gücünde. Yan hoparlörün zayıflığı Yamaha MS-35D'de olduğu gibi bir sorun. Ancak sayılarının çokluğu bu eksikliğini kapatıyor. Ama karşımızdaki asıl sorun subwoofer. FPS 1000'in subwoofer'i oldukça yetersiz. FPS 2000'de bu sorun aşıp sisteme oldukça iyi bir subwoofer eklenmişti. Ancak FPS 1000 için bu sorun halen devam ediyor.

## LEVEL'in Yorumu

Her ne kadar yetersiz bir subwoofer'a sahip olsa da FPS 1000

surround ses yaratma konusunda hiç de başarısız değil. Bunu çift ses girişleriyle birleştirdiğiniz zaman oyunlarda EAX ve A3D desteğine oldukça uygun ve hesaplı bir çözüm arayanlar tatmin edebilecek bir sistem çıkıyor. Elbette bir FPS 1000 alırken bunun Millennium Edition olması daha iyi. Hem hoparlörün içerdiği anlam hem de görsel güzelliği bunun için yeterli.

TEKNIK ÖZELLİKLER	LEVEL YORUMU
10Watt gücünde Subwoofer	7
2.75" ık 4 yan hoparlör 3.5Watt gücünde	4
Magnetik koruma	5
Çift ses girişi	5
TEKNOLOJİ	LEVEL YORUMU
Performans	4
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	7
GENEL	6/10

# Creative Cobra Gamepad II

**Bilgi İçin** İthalat: Empa, Genpacom, Multimedia Telefon: (212) 599 30 50, (212) 288 10 70, (212) 216 45 68 Fiyatı: 26\$

**Creative yeni gamepad'i ile eski versiyondan pek de öteye gidememiş gibi.**

**D**onanım bölümüne sizlerden gelen eleştirilerden biri de oyunlara yönelik donanımların az incelenişi idi. Şubat sayısında Donanım'ı ilk kez ele aldığımız bu konudan bahsetmiştik. Benim için ağırlık daha oyunculara yönelik ürünler olmalıydı. Ancak önce en değerli gerçekten özel ürünler

olduğu sürece başka ürün gruplarından da bahsedelim. Leste ilk ekran kartı, monitor, hoparlör gibi bir oyuncuyu birebir etkileyen temel ürünlerde herhangi bir eksikliğimiz olduğunu sanmıyorum. Sonuçta piyasaya çıkan her ürünün incelemeye çalışıyorum. Elbette arada kaçanlar oluyor ancak bunlar da daha önemsiz olanlar.

Ancak söz konusu olan oyun kontrol cihazları olunca ciddi bir eksiklik çektiğimiz açık. Pek çoğunuzun sayfalarında daha fazla gamepad, joystick ve direksiyon görmeyi istediğinizi biliyorum. Maalesef bu mümkün değil. Çünkü bizim sayfalarımızda çektiğimiz eksikliği piyasamız kendisi de çekiyor. Şu aralar ülkemizde Microsoft dışında hiçbir firmanın oyun kontrol cihazlarına yönelik bir çalışması göremiyoruz. Yani piyasaya yeni ürünler girmiyor ve ben inceleyecek oyun kontrol cihazı bulmakta gerçekten zorlanıyorum.

Bu kıtlık günlerinde yeni bir kontrol cihazı haberi hiç de ummadığımız bir yerden Creative'ye geldi. Creative oldukça popüler gamepad'i Cobra'nın ikinci versiyonunu çıkardı. Gamepad'imle kışa girdiğinde açıkçası yanı sıra Cobra II'ye yerine Cobra'nın yolandığını düşündüm. Çünkü Cobra II'nin yapısı Cobra ile hemen hemen aynı. Her iki cihaz arasında sadece iki fark var. Bu fark ara gır

meden önce benzerliklerini yeni gamepad'in özelliklerini bir gözden geçirelim. Cobra USB'ye yeni yolu kullanarak sorunsuzca bağlanabildiği bir cihaz. Cobra'nın aksine Cobra II'nin sadece USB mode'ı var. Ama bu bahsettğim iki farktan biri değil.

se erişmek kolay değil. Gerçi shift tuşuna yanlışlıkla basılması açısından bu iyi ama is teyerek basmayı da güçleştirme doğru çözüm olmadığını gösteriyor.

Cobra'da geliştirilmesi gereken bir nokta yön pad'i. Cihazın içine biraz fazla gömülmüş gibi hissettiren yön

fren yapmak sizde çok yavaş gelecektir. Bunun dışında sürekli kışmanızı gerektiren 3. person oyunlarda da işe yarayabiliyor. Kısacası bu küçük tekerlek Cobra'ya oldukça hoş ayrıntılar eklemiştir. Yani sevinçle karşılanacak bir gelişme. Tabii sırf bir tekerlek ekendi diye Cobra, Cobra II olur mu bunu düşünmek azim. Ya da bunu düşünmeyi Creative'e bırakabiliriz.

İkinci fark ne yazık ki Cobra II'nin bir eksiği. Cobra ile birlikte gelen oldukça kaliteli X yazılımı neredenyse paket içeriğinden çıkarılmış. Tuşların programlanmasını sağlayan bu program olmadan gamepad'in pek çok özel yeteneğini yitirdiği açık. Bu na ne için gerek duyuldu bilmiyorum. Umanım mantıklı bir nedeni vardır.

## LEVEL'in yorumu

Cobra II'lik versiyona göre çok ciddi gelişmeler getirmemiş. Hatta çelenlerin güdenleri ancak dengelediğini söyleyebiliriz. Ancak kendi fiyat aralığı için hoş bir cihaz ve nem kalite hem de ergonomi olarak piyasadaki ucuz kalabalığın içinden kolayca sıyrabiliyor.



Üzerinde 8 yönde hareket sağlayan bir yön pad'i ve 12 tuş var. Bu tuşlardan 6 tanesi klasik A,B,C,X,Y,Z tuşları. Gamepad'in sağ tarafında yer alan bu 6 temel tuş oldukça yerleştirilmiş. Ki sıra halindeki tuşlardan üst sıranın açılı olarak konması tuşların daha rahat kullanılmasını ve karışmamasını sağlıyor. Select ve start tuşları yön pad'in hemen üzerinde ve çok fazla kullanılan tuşları olmadıkları gözde carpmayacak şekilde gayet sade tasarlanmışlar. Cobra'nın ön tarafında da iki trigger ve iki shift tuşu var. Trigger tuşları oldukça kolay erişilebilirler de pek konforlu değildir. Bu tuşlar çok sık kullanılmayan oyunlar için can sıkıcı bir durum buldukları altta kalan shift tuşlarına

pad'i bir parça da sert. Buraya cihazın biraz daha dışına çıkarak baş parmağı sarı daha yumuşak bir yön pad'i konması bence Cobra'nın kullanımını çok daha kolaylaştıracaktır. Cobra'ların ortak yönleri bunlar. Farklarına gelince. Cobra II'deki tek fiziksel değişiklik cihazın alt kısmına doğru tam sağ bas parmağınızla denk gelecek şekilde bir tekerlek konulması. Bu küçük tekerlek Z eksenini yani 'throttle' kontrol ediyor. Tabii bir çoğunuz bir gamepad'de throttle'a ne gerek var diye düşünebilir. Açıkçası bunu ben de düşündüm ve pek çok oyunda denedim. Önceki joystick'e oynaması gerektiğinde joystick'iniz olmadığınız için, bir oyunu gamepad'e oynuyor sanırsanız işe yarıyor. Ayrıca araba yarışlarında gaz ve freni bu tekerleğe atayabiliyorsunuz. Bu sizde sabit bir hızda gitmesini tanıyor. GTA gibi fazla hızlanıp, yavaşlamalara gelmeyen oyunlarda oldukça faydalı. Ayrıca Driver gibi dar sokaklarda geçen oyunlarda da işe yarıyor. Ancak NFS oynayacaklarınız throttle ile hızlanmak ve özellikle

<b>Teknik Özellikler</b>	7
8 yönlü kullanılabilen yön pad'i	
12 Ayar tuş	
Throttle vazifesi gören tekerlek	
USB bağlantısı	
Sistem Gereksinimleri	
Pentium 133 veya Daha İleri İşlemci	
Bir adet boş USB yuvası	
SVGA Ekran Kartı	
16MB RAM	
Windows 98	
<b>Teknoloji</b>	7
<b>Performans</b>	7
<b>Üretim Kalitesi</b>	7
<b>Fiyat/Performans</b>	6
<b>Ergonomi</b>	5
<b>GENEL</b>	7.50





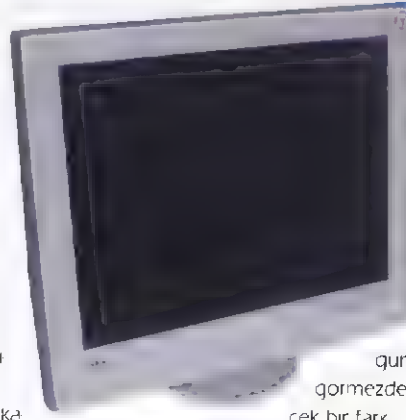
## NEC LCD1525V

Bilgi İçin İthalat: Genpacom Telefon: (212) 288 10 78 Fiyatı: 1321\$

**G**eçen ay incelediğim Sony CPD-L150'nin yüksek fiyatına karşın yeterince iyi olmadığı eleştirilen üzerine bu ay sizin için daha hesaplı ve iyi bir TFT monitor arayışına girdim. Bulabildiğim en makul fiyat ve kaliteye sahip TFT monitor NEC'nin LCD1525V modeliydi. Geçen aylarda yaptığım NEC incelemelerinde şirketin yeni distribütörü ile CRT pazarına hızlı bir giriş yaptığını söylemiştim. Ancak geçenlerde yaptıkları bir basın toplantısında CRT'ler kadar TFT pazarında da iddialı olduklarını açıkladılar. Piyasaya henüz giriş yapmış bir monitor markasının CRT serisini oturtmadan TFT pazarına da saldırması pek alışıldık bir durum değil. Ancak NEC şu an Avrupa'da TFT monitorler konusunda pazarın lider konumunda. Şirket bu avantajı kullanarak Türkiye TFT pazarında da kısa sürede pastadan ciddi bir dilim ele geçirmeyi hedefliyor.

Her TFT monitor gibi elektrik ve masraflarından tasarruf sağlıyor.

LCD1525V Özellikle küçük olarak hazırlanan kaidesi sayesinde hem dikey olarak çok rahat yatılıp kaldırabiliyor hem de diğer TFT monitorlerden daha az yer kaplıyor. Ayrıca onpanedeki ayar tuşları oldukça kullanışlı. Bunlar LCD1525V'nin ergonomi puanını yükselten özellikler. Ancak tazeleme oranı konusunda LCD1525V'nin ergonomi puanı biraz düşüyor. Geçen ay incelediğim Sony CPD-L150, 1624x68 çözünürlükte 75Hz'e çıkabiliyordu. LCD1525V'nin bu çözünürlükte



verebildiği maksimum tazeleme oranı ise 60Hz. Ancak bu monitor arasındaki 300\$ farkı düşünürseniz, gününüzde kolayca gormezden gelmeyecek bir fark.

LCD1525V'nin diğer teknik özellikleri oldukça iyi. 0.30mm nokta çözünürlük oranına sahip ve parlaklık oranı 200 cd/m2. Monitörün üzerinde renkten soğuklaştırmayacak kadar bir anti-glare tabakası var. Tüm bunların gerçek yaşamdaki anlamı temiz, canlı renklere sahip iyi bir görüntü.

## LEVEL'in Yorumu

Her ne kadar yapabildiklerine göre oldukça hesaplı bir monitor

olsa da LCD1525V'ne en aynı görünebilir alana sahip tam duz ekran CRT bir monitörden yakasık olarak 5 kat daha pahalı. Ama TFT'erin fiyatının sürekli düştüğünü görmek oldukça güzel. Her geçen gün bu cihazlar daha da alınılabilir hale geliyorlar. Benim gördüğüm aralarında LCD1525V'ni en iyi en çok yaklasan monitor

Teknik Özellikler	
TFT Active Matrix LCD Bıron	7
1024x768 çözünürlükte çalışır	7
60Hz tazeleme oranı	6
0.30mm nokta çözünürlüğü	7
Teknoloji	
Performans	6
Üretim Kalitesi	7
Fiyat/Performans	5
Ergonomi	6
GENEL	
	6/10

## Hyundai 790S

Bilgi İçin İthalat: Multimedia Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 314\$

**H**yundai Türkiye'de orta seviye monitör piyasasına hakim olan bir markadan biri. Özellikle 15" ve 17" monitörlerde oldukça ragbet görüyor. Bunun sebebi Hyundai'lerin yüksek fiyat performans oranı. Ancak Hyundai'ler kalite olarak da her geçen gün ilerliyorlar. Geçtiğimiz birkaç ay içinde yine Hyundai monitörleri model yeniledi. Gerçi yenilenen modeller daha çok profesyonel, seriye ancak bu yenileme ile birlikte yeni bir model daha piyasaya sunuldu B790S.

Oyle görüldüğü ki B790S kısa sürede Türkiye'de ana model haline gelecek. Oyleyse bu yeni modelde biraz bakalım.

B790S'nin ilk göze çarpan özelliği diğer tüm Hyundai'lerde olduğu gibi oldukça kısaltılmış olan derinliği. Size masanızın üzerinde daha fazla alan vermek için Hyundai sürekli olarak monitörlerini arka taraftan kısaltıyor. B790S de derinlik

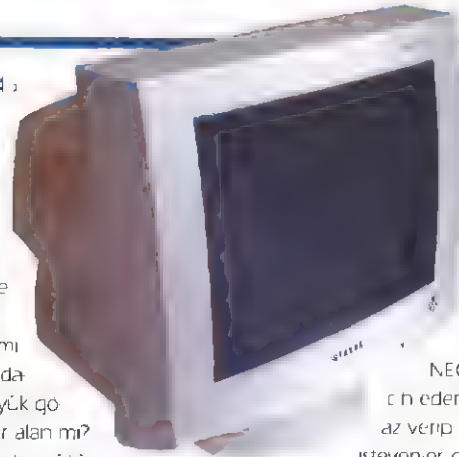
39.2cm'ye kadar düşürmüştür. B790S'nin daha önceki modelleri, den en büyük farkı 0.27mm yerine 0.26mm nokta çözünürlüğüne sahip olması. Bu ebatlar görüntü kalitesinin daha önceki model S770'den daha iyi olduğu anlamına geliyor. Ancak burada ilginç olan B790S'nin tamamıye daha iyi bir model olması gerekirken çok önemli bir noktada, görülebilir alan konusunda S770'den kötü olması. B790S'nin 15.7" görülebilir alanı oldukça küçük. Habbuki bu değer S770'de 16" di ve bu zaten 17"ler için hem maksimum hem de ideal değer. Bu kı model arasındaki diğer fark ise tazeleme frekansı. Bu konuda B790S daha üstün. Hem çıkabildiği çözünürlük olarak hem de bu çözünürlükte verebildiği tazeleme oranı olarak.

## LEVEL'in yorumu

Şimdi burada kullanıcı bir yol aynına itilmiş görünüyor. Daha

iyi görünebilir ve tazeleme oranı yoksa daha büyük görünebilir alan mı?

Aslında bu iyi bir durum. S770 modeli de piyasadaki çekilmezse seçme şansımız olacak. Ancak bunların olayın tamamı Hyundai tarafı. Bir de iş rakipleri var. Bu ay incelediğimiz ikinci orta seviye monitor olan Philips 107S en az B790S kadar iyi görünüyor. Aslında daha çok S770'e benziyor ancak S770'den daha iyi olduğu açık. Ayrıca 107S, B790S'den 30\$ daha ucuz. Yani 107S daha hesaplı ve fiyat performans oranı daha yüksek görünüyor. Diğer yandan NEC FE700 her iki modelden de çok daha iyi ve B790S'den sadece 16\$ daha pahalı. Benim fikrimi



soracak olursanız ben B790S'den 30\$ daha verip NEC FE700'u tercih ederim. Ama 30\$ az verip 107S' almak isteyenler de elbette olacaktır.

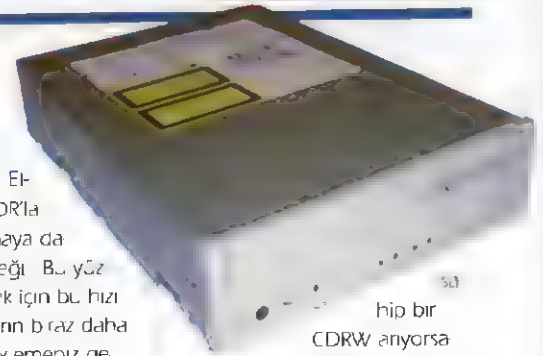
Teknik Özellikler	
0.26mm nokta çözünürlüğü	7
1024x768'de 100Hz tazeleme oranı	7
Teknoloji	
Performans	6
Üretim Kalitesi	6
Fiyat/Performans	6
Ergonomi	6
GENEL	
	5/10



# LEVEL Performans

## Plextor 12/4/32 CDRW

**Bilgi için** İthalat SKY Telefon: (212) 225 68 08 Fiyatı: 425\$



hip bir  
CDRW anyorsa  
nız çok fazla düşünme  
nize gerek yok

**P**lextor bugüne kadar çok fazla duyduğumuz bir isim olmasa gerek. Türkiye piyasasına yeni qırmış oimaları nın yanı sıra dünyada da çok fazla adı geçen bir firma değil. Ancak Plextor isminin az sayıda insan bilse de şirket tanınanlar CDRW konusunda ne kadar başarılı olduklarını uzun uzun anlatırlar. Gerçek bu durum gün geçtikçe değişiyor. Özellikle ilk 12X CD yazıcıyı üretmiş olmaları onarın daha çok tanınmasını sağladı. Ve yakın gelecekte bu ismi daha sık duyacağımızdan emin olabilirsiniz.

Plextor 12/4/32 SCSI 3 (Ultra SCSI) veriyi kullanıyor. Eğer sisteminizde SCSI kart yoksa bunu dert etmenize gerek yok çünkü sürücü ile birlikte Adaptec SCSI 2930 kartı geliyor. Adaptec SCSI 2930'u sistemde kurarken hiçbir soruna karşılaşmadım. Bir SCSI kartından beklenen en önemli özellik sorunsuz

kurulması ve çalışması. Aynı şekilde Plextor 2/4/32'nin kurulumu da nimen her CDRW sürücüsü gibi sorunsuz. Programla birlikte CeQuadrant'in bu sürücü için özel hazırlanmış 12X yazma-yı destekleyen WinOnCD 3.7 versiyonu geliyor. Gerçek diğer programların hemen hepsi Plextor 12/4/32'yi tanıyor ancak hiçbir 12X yazmanıza imkan vermiyor.

Plextor 12/4/32 ile ilgili ilk süpheniz elbette ki gerçekten 12X performansına sahip olup olmadığı. Evet, Plextor 12/4/32 gerçekten 12X destekliyor ve şu an Türkiye piyasasındaki en hızlı CDRW. Ancak Plextor 12/4/32'nin tek artı özelliği bu değil. Gene de CDRW'lerden büyük sorunlardan bir olan her CDR ile düzgün çalışmama Plextor 12/4/32'de hiç dert değil. Piyasada bulunan pek çok CD'yi kullanmama rağmen çürümüş olan veya çalışmayan herhangi

birine rastlamadım. Elbette piyasadaki CDR'ların çoğu 12X yazmaya da yatacak kalitede değil. Bu yüzden 12X yazabilmek için bu hızı destekleyen CDR'ların biraz daha yaygın aşmasını beklemeniz gerekecek.

Bunların dışında Plextor 12/4/32'de çok hoşuma giden bir özellik CD okuma hızının oldukça iyi olması. Plextor 12/4/32 kaliteli bir 32X CD-ROM sürücüsü ile aynı performansı yakalayabiliyor. Piyasadaki pek çok CDRW CD okuma konusunda söylenen den düşük performansa ve sık sık karşılaşılan sorunlara sahip.

### LEVEL'in yorumu

Plextor 12/4/32 kalite ve performans olarak şu ana kadar gördüğümüzün en iyisi. Fiyatı biraz yüksek olsa da performansı ve beraberinde gelen SCSI kart düşünülünce gayet makul. Gerçekten yüksek performansa



## Philips 107S

**Bilgi için** İthalat Boğaziçi, Karma Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 285\$



düş  
meyin  
maksimum  
nular da bunu aşan orta-  
ma bir ürün. Bunları hoş gör-  
nümü ve uygun fiyatıyla da bir  
leştirirseniz 300\$ altı için en iyi  
seçenek olarak gözüküyor.

**P**hilips elektronik ve bilgisayar konusunda tartışmasız dünyanın en iyi markalarından biri. Pek çok konuda ilk imza atan, kenditeknolojilerin geliştirmiş bir firma. Ama bu onarın her aanda başarılı oldukları anlamına geliyor mu? Elbette ki hayır. Bana sorarsanız monitörler konusunda özellikle başarısızlar. Bugüne dek Philips monitör ailesi hep iki gruptan oluştu. Çok ucuz olan kalitesiz monitörler ve kaliteli olan fiyat/performans oranı çok düşük olan monitörler. Philips de benimle aynı fikirde olmak için monitör serilerini baştan sona yeniliyor. Ve bu yeni Philips'ler bu isimle hakedecek gibi görünüyor.

Bana tüm bunları düşündüren Philips'in 107S modeli. az önce bahsettiğim o çokça ucuz ama bir o kadar da kalitesiz sendendir. Bugüne kadar Philips 107S hakkında fikrimi soranlara "uzak durun" demekle yetiniyordum.

Ama bugün karşımda bambaşka bir 107S var. Ne görünümü ne teknik özelliklerine de pek çok diğer özellik olarak eski 107S'e benzemiyor. Çok daha sık, ol-  
dukça az yer kaplayan, kullanımı kolay bir menüye sahip çok daha zarif bir alet yeni 107S. Bu noktada Philips'in niye aynı isimde sıraladığını bu çok daha farklı cıvaza neden yeni bir isim vermediğini merak ediyordum. acıkcası.

107S'nin en önemli avantajlarından biri 16" görülebilir alana sahip olması. Lise karsıdan görünüşü büyük ve hantal değil. Nokta çözünürlük oranı 0.27mm, pek de parlak bir de-  
ğer değil bu bence ve 107S'de gördüğüm en büyük eksi bu. Daha düşük nokta çözünürlük değeri ne sahip olsa çok daha başarılı olacak bir monitör.

Monitörün üzerinde ince bir anti-glare tabakası var. Anti-Glare tabakası elbette üst seviye mon-

itorlere karşı astırı ancak ayarda değil. Ama monitör geometrisi çok fazla bombeli olmadığı için kendi işini büyük oranda başarıyor. Bu noktada küçük bir eksi de monitörün geometrisinde. Geometrisi düz veya silindirik değil ama çok da fazla deformasyon veya yansıma oluşturacak kadar eğik de değil. Ama monitörün en azından silindirik olması nokta çözünürlük ile birlikte ona kumelen-  
atılabilir.

Renkler, parlaklık ve kontrast gayet iyi ve dengelenmiş. 1024x768 çözünürlükte 85Hz, 1280x1024 çözünürlükte 60Hz tazeleme oranı verebilen 107S bu değerler e mucize yaratmasa da en azından 1024x768 de-  
ğeri için ideal çözünürlük oranat-  
ca çalışabceğini gösteriyor.

### LEVEL'in Yorumu

Özetlemek gerekirse 107S ge-  
nelde olmas gerekenin altına



# Avermedia AverKey Pro

## Bilgi İçin

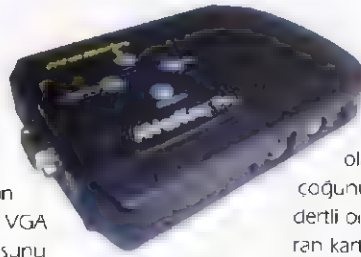
İthalat: Multimedya Telefon. (212) 216 45 68 Fiyatı: 77\$

**E**ğer bilgisayarınızda TV-Out yoksa ama siz her hangi bir sebepten bilgisayarınızdaki görüntüyü, TV'ye aktarmak istiyorsanız artık ki yeni bir çözümünüz var. Bu çözümümüz AVerKey Pro' uduğünü hepimiz biliyoruz, o zaman heyecan yaratmanın bir anlamı yok. Şimdilik ürünüümüzü bir yana bırakıp başka bir konuya değ nelim. Bir insan TV Out'u niçin ister? 14" ve ya 15" kötü bir monitör varsa ve yeni bir monitör almak yerine en azından oyunlar için TV'yi kullanmak istiyorsa yıl k bilanço raporlarını yönetim kuruluna sunarken projektor kullanmak istiyorsa TV kartı ile önce ayar yaptığı uğ maçlarını televizyondan izlemek için DVD ve VCD filmleri TV'den izlemek için Quake II Deathmatch'lerini yarattığı harikalar veya Office 2000 üzerine vereceği ders n on hazırladığı video ya kaydetmek için İlk başta aklıma ge enler bunlar. Görü-

yorsunuz ya TV Out'un pek çok etkili kullanım alanı var. Kim bilir aklıma gelmeyen daha neler var.

Ama size aç k yüreklilikle söyleyeyim ki bundan 1 y önces ne kadar TV Out un bu denli ku a nış oldu ğu nu ve iş e yaradığını düşünmüyordum. Çünkü yukarı da saydıklar m dan sadece ilk kısı için TV kartının bir anlamı vardı. İlk gidip kendine adam gibi bir monitor alsın k ncısı de b r a n ço raporların k senmeyip büyük kart ton ara çışın diye düşünürdüm. Ustelik böyle düşün en sadece ben değ idim. Pek çok üretici firma aynı kan daydı ve pek ço ğu halen aynı k a n d a l a r. Her ekran kartında TV Out o mamasın bu na b a d a y a b l r z.

Her neyse b z AVerKey Pro'ya bakalım. Az önce de söyledğim gibi AVerKey tamamiyle TV Out'ın yerini alan bir cihaz. Yazılımı veya sürücüyü ihtiyacı duymuyor (keske bütün donanımlar böyle olabilse). Tek yapman z ge-

re-  
ken  
TV-  
Karth

çikan VGA kablosunu AverKey'e bağlamak. İkinci bir VGA kablosuyla monitörünüzü AverKey'e qirmek. Hepsi bu. Daha sonra cihazın adaptorunu takıp çalıştırıyorsunuz ve sistemimiz hazır. AverKey Pro'nun üzerinde TV'nizi bağlayabileceğiniz bir kompozit bir de S Video çıkışı var. Eğer TV'niz destekliyorsa S Video kullanın. S Video kompozitten daha kaliteyi sonuç verir.

AverKey Pro'nun üzerinde dört tuş var. Bunlardan kıs kıs görüntünün TV ekranındaki yerini ayarlamamız sağlıyor. Diğerleri keskinlik ve overscan ayarları.

### LEVEL'in Yorumu

800x600 de 85Hz tazeleme oranına ulaşabilen AverKey Pro

gerçekten dertsiz ve iy  
 çalışan bir cihaz  
 Piyasada TV Out a sahip  
 n ekran kartlarının pek  
 n bu konuda ne kadar  
 lüğünü düşününce ek  
 nda TV Out olanlara bile  
 debiliz. Zaten pek çok  
 irt Averkey Pro'nun ak  
 anda hem monitor  
 TV de görüntü oluş  
 r



**1** Teknik Özellikler

**2** Ayrı ekrana hem monitor hem de TV'ye planlı çıkartma

**3**

**4**

**5**

**6** Teknoloji

**7** Performans

**8** Üretim Kalitesi

**9** Ayrı Performans

**10** Yazılım Destegi

**GENEL**

STRECOM EP-107P

**Bilgi için**

İthalat: Empa Telefon: (212) 599 30 50 Fiyat: 46\$

**U**SB'nin external çevre birimleri için geniş standart haline gelmesinin ardından akla gelebilecek hemen hemen tüm çevre birimleri USB portuna geçti. Bu sevindirici gelişme ne yazık ki bir sorunu da beraberinde getirdi: kısa süre de hatırlamamızı sağladı. Big sayılarımızda sadece 2 USB portu var. Bugün geldiğimiz noktada pek çok kullanıcı 2'den fazla USB cihaza sahip. Mesela şu an ben mouse, modem, scanner, printer, hoparlör ve web kamerasını USB üzerinden bağlamış bulunuyorum. Bana bu imkanı tanıyan, network kartı ve ekipmanları ile tanıdığımız Sürecom'un EP-107P isimindeki USB HUB

Aslında bakarsanız EP-107P görünüm olarak Surecom'un 8'li Network HUB'larının aynısı. Şa'dede pek çok JSB c' hazda gerekli gereksiz kullandığı üzere c' haz şeffaf mav iMac renginde plastikten üretilmiş. Aslında görü-

num olarak hoş ancak "Şeffaf Mavi"den nefret etmemiz isteyen çok güçlü bir eri olduğu paranoyasını korku uyur

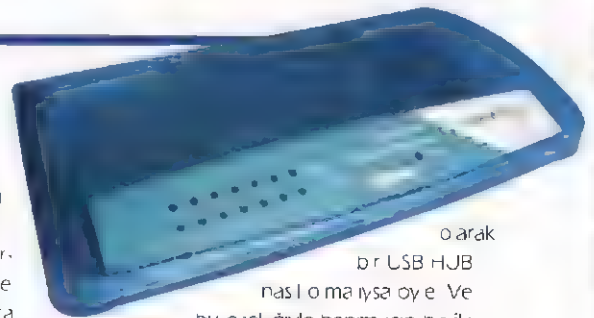
EP 107P bir JSB HUB'in olması gerektiği üzere gayet sorunsuz çalışıyor. Her hangi bir sürücü veya program yüklemenize gerek kalmadan sadece USB portuna takarak çalıştırabilirsiniz. Daha sonra 7 ayrı USB cihazı,istediğiniz gibi ona bağlayabilirsiniz. Burada önemli olan ve EP 107Pyı bugüne kadar gördüğüm bir çok USB HUB dan farklı ki an cihazın bir adaptörle birlikte gelmesi ve JSB portu üzerinden sağlanan voltajı kendi üretmesi. Bu her JSB HUB'ın sahip olması gereken bir özellik. Aksi halde HUB'a taktığınız her cihaz HUB'ın taktığı olduğu USB portunun voltajını ortak olarak paylaşıacaktır. Eğer adaptorsuz bir USB HUB'a iki cihaz takarsanız birim portu üzerindeki güç yarıya iner. Bir cihaz daha bağlarsanız 1/3, sonra su-

rekil düşer. Bekir  
Gamepad gibi  
çok az enerji har-  
cayan cihazlar ve  
printer gibi ayrıca  
enerjisini şehri hattından çeken  
her sorun yaratmayabilir. Ancak  
adaptoru olmayan 'USB HUB' lar-  
da Dijital Kamera, Modem, Intel  
i1E ve mouse ve benzeri USB üzeri-  
rindeki güce ihtiyacı olan cihaz-  
ları kullanamazsınız.

EP 107P'nin diğer bir özelliği de adı üstünde HUB yani Network HUB'i olması. Bu da tüm düzgun USB HUB'larda bulunabilecek bir özellik. Eğer her bir bilgisayar için network bağlantısı görevi gören özel USB kablolarından alır ve bunları EP-107P'ye kurarsanız sorunsuz bir network kurulumunu 15-20 dakika içinde tamamlamış olursunuz.

### LEVEL'in Yorumu

**LEVEL'in Yorumu**  
EP 107P aslında oyle ekstra özelliklere fahat sahip deęil. Tam



o arak  
HJB

nasıl olmalıysa öyle. Ve bu özel güçle benim için bir ilk. Çünkü bugüne dek gördüğüm tüm USB HUB'lar mutlaka bir yonzen eksikti. Eğer USB c hazırlanmış yuvalarına sığmıyor ve daha fazla bir ev şeylerlarsa EP-107'yi şiddetle tavsiye ederim

**Teknik Özellikler**

- 7'ye 1 USB cihaz bağlayabilme
- Kullanıcı arayüzü basit ve anlaşılır
- Sınırsızlık kısıtlamaları yok

**Teknoloji**

**Performans**

**Üretim Kalitesi**

**Fiyat/Performans**

**Ergonomi**

**GENEL**



LEVEL  
TeknolojiLEVEL  
Performans

## ABIT KA7

Bilgi için İthalat: Multimedya Telefon: (212) 216 45 68 Fiyatı: 170\$



**B**u ayki incelemelerimiz içinde en özellerinden biri Abit'in Athlonlar için ürettiği KA7 anakartı. Onu özel kılan iki önemli nokta var. Bunlardan birincisi, bu Abit'in Athlonları destekleyen ilk anakart. Diğer üreticilerin aksine Abit bugüne kadar Athlon için anakart üretmek konusunda dانا çekimser görünmüş ve kendisinin uzun bir hazırlanma süresi bırakmış. Şimdi ABIT ilk defa Athlon anakartı ile karşımızda ve böylece büyük anakart üreticilerinin tümü Athlon kafesine katılmış oldu.

KA7'yi bizim için ilginç yapan asıl noktaysa KX133 çipsetine sahip olması. Uzun süre sizlere VIA'nın KX133 çipsetinden ve bu çipset'in hiçin Athlonlar için kurtuluş olacağından bahsedip duruyordum. Bu konuyu bir kez daha özetleyeceğim ama daha ayrıntılı bir içten Mart sayısında ki "DDR GeForce'lar Hakkında Bilmeniz Gereken Herşey" başlıklı yazıya göz atabilirsiniz.

## KX133'ün öncesi

AMD, Athlon işlemcisinin piyasaya sürerken çok büyük bir nate yaptı. Henüz piyasada Athlon'un hakkını verebilecek bir anakart yoktu. Ancak Athlon için olduğundan daha düşük performans anlamına da gelse AMD mevcut Iron Gate simli anakartını kullanmaya karar verdi. Hemen hemen BX çipseti ile aynı teknolojiye olan Irongate'in daha sonra GeForce'e ciddi uyumsuzluk sorunları olduğu ortaya çıktı. Tüm bu süreç içinde VIA'nın Athlon anakartları için AGP 4X ve UDMA-66 desteğine sahip bir çipseti, KX-133'ü ürettiği biliniyordu. Ancak bu çipset pek de net olmayan sorunlardan dolayı gerik durdu.

Şimdi KA7 ile ilk kez merhaba diyoruz, birincisi ABIT'in Athlon anakart üretimine. İkincisi VIA'nın Athlon'un kurtuluşu sayılan çipseti KX133'ü piyasaya çıkışına. Her neyse olayın hikaye kısmını bırakıp KA7'nin umutlarımızı boşa çıkarp çıkarmayacağını görelim.

## KA7 üzerinde küçük bir gezinti

Önceki KA7'nin üzerinde söylenilen bir bakalım. KA7'de bileşenlerin yerleri ve konumlandırılması tamamen hatasız olarak yapılmış. Her parça tam olarak olması gereken yerde. Mesele ATX güç konektörü kartın en üst ucunda. Şilemci ile DIMM slotları arasında duymuyor. Yine kenara yanastırıldığı için büyük işlemci fanları engellemesi gibi bir sorunu yok. Asus'un K7M'de maalesef büyük bir fan kullanmak istediğinizde bu fanı heat sink'e gömülmüş bir modo olmak zorundaydı. Güç kaynağının hemen altında iki fan için güç çıkışı var. KA7'de Abit, fanlar için tam dört tane güç çıkışı koymuş. Her ne kadar bunları adlandırmaya da iki tane işlemci, bir tane ekstra kasa fanı ve bir tane de AGP kartı için olduğu açık. KA7 ile ilk defa ekran kartınıza eklediğiniz ek fanı takabileceğiniz bir priz var. Bu dördüncü fan güç kaynağı aynı zamanda Athlon'lar için üretilen overclocking devrelerini beslemeye de kullanılabilir. Ancak bu tip bileşenler henüz ülkemizde yok.

KA7 üzerinde dört tane DIMM slotu var. P133 destekli DIMM soketlerinin hemen altında yer alan birer tane bulunuyor. Bu alt parçadan oluşan çip takımı sayesinde KA7 stabilite sorunları olmaksızın 2GB SD-RAM destekleyebiliyor.

KA7'nin üzerinde 6 PCI, 1 AGP ve 1 ISA slotu var. Önceler kula nı an AMR slotu 6 PC yuvasına yer açmak için kaldırılmış. Bugüne kadar hiç kullanmadığım ve ne olduğunu bile unuttuğum bu gereksiz parçanın kaldırılarak ekstra bir PCI slotu kazanılmış olması oldukça anlamlı.

Kartın en altında kasa bağlantıları ve ekstra dip switch'ler bulunuyor. Her ne kadar anakartın jümpersiz olsa ve işlemci ayarları BIOS'dan yapılsa da ABIT her zamanı gibi eski stil çalışmay sevenleri unutmamış ve fazladan bu imkanı da koymuş.

Anakart üzerinde en ilgimi çe-

ken nokta da BE6-2'de gördüğümüz HighPoint'in UDMA kontrol çipi ve ekstra UDMA-66 slotlarının bir benzeri için yer ayrılmış olması. Anakart zaten UDMA-66 destekli olduğuna göre bunun tek anlamı KA7'nin gelecek versiyonlarında UDMA-100 desteği için aynı BE6-2'de olduğu gibi ekstradan IDE kontrolörü olacağı.

## Geliştirilmiş Soft Menu III

KA7'de BIOS olarak BE6-2 ve BE6'da gördüğümüz Soft Menu II kullanılmış. KA7 daha önceden Soft Menu II'de olan yardım menüsü, gelişmiş işlemci ayarları gibi göz dolduran her şeye sahip. Üstelik bir iki ekleme yapmış. Bunlardan en önemlisi overclock işlemi oldukça kolaylaştırılan "CPU FSB Plus" ayarı.

CPU FSB Plus'ın dışında CPU için eklenmiş yeni ince ayarlar da var. Bu ayarlar sayesinde KA7'nin overclock yeteneği inanılmaz derecede artmış. Şu ana kadarki izlenimlerim KA7'nin bugüne kadar gördüğüm en iyi overclock anakart olduğu yönünde. Ama bu konuda ki diğer detayları Ace's Zone'a saklıyorum.

## Performans

Peki çok iyi overclock yeteneği ve mukemmelle yakın kart tasarımı dışında KA7'nin genel performans nasıldır? Performans için KA7 üzerinde pek çok benchmark uyguladım. Bunların bir kısmı sistem performansına bir kısmı da oyunlara yönelik idi. İlk önce sistem performansı için testler uyguladım ve KA7'nin performansı beklediğim kadar iyi çıkmadı. Eski K7M'den daha hızlı olsa da beklediğimden düşük bir performans aldı. Daha sonra standart test benim olan 3Dmark2000, Quake II ve Quake III'de aç kışa yuzum daha fazla girdi. AGP 4X'ın yarattığı performans farkı bu testlerde kendini açıkça gösterdi. Benim genel izlenimim KA7'nin grafik uygulamalarında ve dolayısıyla oyunlarda yüksek performans verecek şekilde ayarlandığı yönünde. Ancak KA7'yi

karşı karşılayabileceğim herhangi başka bir KX133 anakart olmadığı için aldığım skorları karşılaştırmaya şansım olmadı. Önümüzdeki iki ay içinde KX133 çipsetli anakartlar için özel bir grup testi yapmayı planlıyorum. Ancak o zaman piyasadakı rakiplerle arasındaki performans farkını görmeye şansımız olacak.

## LEVEL'in Yorumu

Subat ayında BE6-2'yi test etmiş onu PERFORMANS ve TEKNOLOJİ odalarına layık görmüştüm. Çünkü BE6-2 BX çipseti ile ulaşılabilecek en üst noktaya ulaşmıştı. KA7'de benim edindiğim genel izlenimim ABIT'in BE6-2'de yakaladığı noktayı bu sefer iki modelden yakaladığı. Şu an için üzerinde eksik olan tek şey ek UDMA-100 kontrolörü. Ancak bu teknoloji henüz mevcut değil ve zaten KA7 üzerinde bulunması imkansız. Ancak şimdi bu bileşenini hesaplarının yapılmış olması aynı zamanda Abit'in geleceğe yönelik vizyonunun ne kadar güçlü olduğunu gösteriyor. Athlon işlemci kullanmayı düşünenlere duyurulur. KA7 bızden tam not almayı başardı. Ancak bu tam notun sahibi sadece Abit değil, aynı zamanda KX133 ü geliştiren VIA.

Teknik Özellikler	
KUİLE	10
TEKNOLOJİ	10
PERFORMANS	10
ÜRETİM KALİTESİ	9
FİYAT/PERFORMANS	7
ERGONOMİ	10
GENEL	10/10

# TNT2 ve GeForce'ların İnce Ayarı

nVidia işlemcili bir ekran kartına sahipseniz bu ayar verdiğimiz ayar özellikleriyle performansınızı arttırabilirsiniz.

**G**eçen aylarda Voodoo3'lerin overclock'u için hazırladığım yazı oldukça ilgi gördü. Tabii bu ilginin tümü Voodoo 33 kullanıcılarından gelmedi. Pek çok TNT2 ve GeForce kullanıcıları da kendi sistemleri için ne yapabileceklerini sormaya başladılar. Ben de baştan başta TNT2 ve GeForce'lar için yapılabilecek ince ayarları sizin için topladım. TNT2 ve GeForce'ların hemen hepsi soğutucu ana sahip olduğu ve sıcaklıkların overclock edildiğinden bu konuda herhangi bir bilgiye gerek kormedim. Ancak ayarlar konusunda yapılabilecek ne kadar çok şey olduğunu görünce asıracaksınız.

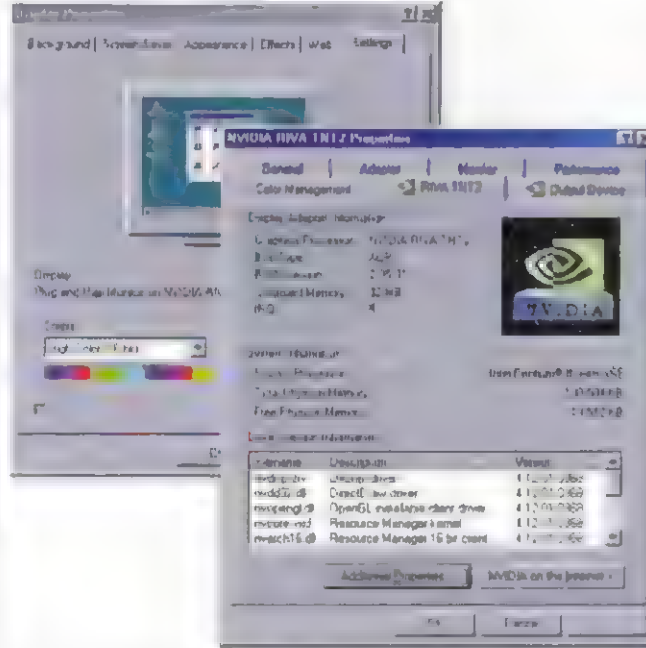
## BIOS Ayarları

BIOS ayarları performansı arttırdığı gibi mevcut sorunlarınızın bir kısmına da çarıştıcı olacaktır. Ancak bu ayarları yaparken dikkatli olmanız gerektiğini unutmayın. Ayarları tek tek yapın ve her referansta bilgisayarınızı başlatın. Bu arada yaptığınız ayarları geri alabilmek için hangi ayarı değiştirdiğiniz ve eski ayarın ne olduğunu bir vere not edin. Eğer yaptığınız bir ayarın orijinal halini unutsanız Default ayarları yükleyin ve herseye baştan başlayın.

Burada anlatacağım ayarlar makarünüzü BIOS'una göre farklılıklar gösterebilir. Benim anlatacağım ayarlar ABIT BE6 Z'nin Award BIOS'una göre düzenlenmiştir. Ama isimleri ve değerleri nadiren farklılık gösterecektir.

## Soft Menu Ayarları

Soft Menu'ye sahip olmayan bilgisayarlarda bu ayarlar jump perlar aracılığıyla yapılır. Gerçekten buradaki ayar sadece sistemini



overclock edenler için geçerli. Normalde AGP hızı 66MHz'dir ve bu hızın artırılması ciddi sorunlara sebep olabilir. Sisteminizin BIOS hızını artırarak overclock ettirirsenizde AGP hızı da BUS hızına bağlı olarak artar. BUS hızı ile AGP hızını ayarlamak için AGI çarpanı (AGP Multiplier) isimli bir ayar söz konusudur. Bu ayar 66MHz'e BUS hızının 1/3'ü olan 22MHz'e çıkarılırsa AGP hızı 89MHz'e çıkacaktır. Bu tekniklidir ancak başka bir ayar söz konusu olmadığından BUS hızını denemek dışında yapabileceğiniz bir şey yok. Ancak BUS hızınızı 66MHz'den (Celeron ve Pentium) 100MHz'e çıkarırsanız AGP çarpanını 2/3'e düşürerek doğabilecek sorunlardan kaçınılabiliyorsunuz.

## Advanced BIOS Features Ayarları

Video BIOS shadow: Bu ekran kartınızın BIOS'una daha hızlı erişimi sağlar. Default'u enable'dir. Ancak kimi zaman sorun çıkartabilir. Bir probleme karşılırsanız disable edip sorunu giderip gidermedine bakabilirsiniz.

## Advanced Chipset Features Ayarları

Video BIOS Cacheable: Bu ayarın her hangi bir performans faydası olmadığı için disable konumunda olması daha iyidir. Default'u enable'dir.

AGP Aperture Size: Bu ayar toplam sistem RAM'inin ne kadarının AGP için ayrılacağını belirler. Kendi ayarınız için aşağıdaki listeye bakabilirsiniz. Ancak sorunla karşılırsanız ayarı 256MB'a getirin. Eğer sorun hata devam ediyorsa 256MB'a getirin.

## PnP/PCI Configurations Ayarları

Assign IRQ to VGA: Bu ayarın enable konumunda olması gerekir ve genelde default olarak birlir.

VGA Palette Snoop: Oldukça eski olan bu ayar default olarak disable'dir ve doğru olan ayar budur.

budur.

PCI Palette Snoop: VGA Palette Snoop ile aynı.

## Sürücüler

NT'lerin performansı arttırmanın en iyi yolu elbette ki en son sürücüler kullanmaktır. Burada iki seçeneğe sahipsiniz. Birincisi ekran kartı üreticinizin kendi sürücülerini kullanmak. İkincisi nVidia'nın referans sürücülerini kullanmak. Peki ya? User'lar için çok daha fazla performans ve özellikle sahip oldukları için ikincisi daha caziptir. Ancak üreticinin ki referans sürücülerin kartınızın TV-Out, 3D Stereo özellik gibi ekstra özelliklerini destekleyebilir. Veya sorunlar çıkartabilir.

## Legal sürücüler mi yoksa underground olanlar mı?

nVidia sürekli olarak yeni sürücüler üretmesine karşın bunların hepsini kendi yasal olarak web sitesinden yayınlamıyor. Bunun yerine el altından web sitelerine dağıtarak kendini sorumluluktan kurtarmayı hedefliyor. Bunun bir sebebi de elbette ekran kartı üreticinin sahip olduğu sürücülerin çok genlerden gelmemesi.

Underground sürücülerin de tümü nVidia tarafından geliştiriliyor. Yani yasadışı bir yanları yok. Ancak dikkat etmelisiniz bu sürücülerin pek çok beta aşamasından geçen sorun çıkarabiliyor. Bir sürücülerin tümünü çekip el altından bulundurun ve sorun çıkarmadığı sürece en son sürümü kullanın. Şu an nVidia'nın sitesinden yayınlanan sürücüler 3.68 versiyonu. Ancak underground sürücüler V5.14'e ulaşmış durumda. V5.14 sürücülerin el altından beta ve stabil değil. Ancak şuan kullandığım Diamond Viper V770 Ultra 3.84 sürücülerin sorunsuz olarak çalışıyor. Bu ayarları ayarlarımda size bu kadar anlatıyorduk saydık bu farklı sürücülerin tek tek denendiğini mesini yapacağım. Ayrıca sürücülerdeki ince ayarların tümünü de gelecek sayıda bulabilirsiniz.

## Eklemler

- 16MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
- 32MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
- 48MB RAM için 24MB veya 12MB seçin
- 64MB RAM için 32MB veya 16MB seçin
- 96MB RAM için 48MB veya 24MB seçin
- 128+MB RAM için 64MB veya 32MB seçin



# DONANIM PAZARI

Donanım Pazarı bölümümüzde her ay sizler için üç konfigürasyon önerisi vereceğiz. Burada ki ilk amacımız sizin için ürün tavsiyelerinde bulunmak. İkinci amacımız ise sağlıklı bir konfigürasyon oluştururken hangi ürünlerin birbirleriyle daha sağlıklı çalıştığını, hangi seçimlerin daha doğru bir performans dengesi oluşturduğunu göstermek. Donanım Pazarında verilen fiyatlar piyasadaki reel fiyatlardır ve KDV dahil edilmemiştir.

## Sistem Ekonomik İdeal Süper

### Ana Bileşenler

İşlemci	Intel Celeron 466 Empa/Datagate Fiyatı: 85\$	Intel Pentium III 600 Empa/Geopacom Fiyatı: 275\$	AMD K7 700 4K/Cizgi Karma/Multimedya Fiyatı: 310\$
Anakart	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 78\$	ABIT VA6 Empa Fiyatı: 78\$	Asus K7-V Boğaziçi, Cizgi Elektronik Fiyatı: 142\$
Bellek	64MB SDRAM Fiyatı: 55\$	128MB SDRAM Fiyatı: 135\$	256MB SDRAM Fiyatı: 270\$
Hard-disk	10.2GB Quantum Fireball Ict Empa/Karma Fiyatı: 126\$	20.4 GB Seagate Barracuda Datagate, Karma Fiyatı: 215\$	28.4 GB Seagate Barracuda Datagate, Karma Fiyatı: 275\$
Ekran Kartı	Diamond Viper II Multimedya Fiyatı: 195\$	Creative 3D Blaster GeForce Empa/Geopacom/Multimedya Fiyatı: 225\$	Winfast GeForce DDR PLUS Turcom Fiyatı: 310\$
Monitör	15" Hyundai S670 Empa/Multimedya Fiyatı: 147\$	17" Nec FE700 Geopacom Fiyatı: 340\$	19" Nec FP950 Geopacom Fiyatı: 855\$
CD ve DVD-ROM	Toshiba 48X 6702 CD Karma Fiyatı: 55\$	Pioneer 10X DVD Multimedya Fiyatı: 130\$	Creative Encore8X DXR3 Empa, Geopacom, Multimedya Fiyatı: 160\$
Ses kartı	Creative SB Live Value Empa/Geopacom/Multimedya Fiyatı: 53\$	Creative SB Live Player Empa/Geopacom/Multimedya Fiyatı: 81\$	Creative SB Live Platinum Empa/Geopacom/Multimedya Fiyatı: 209\$
Modem	Apache V90 Int. Multimedya Fiyatı: 44\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$	Diamond Supra Max Karma/Multimedya Fiyatı: 91\$
Kasa	Genius Venus Boğaziçi/Multimedya Fiyatı: 83\$	Elan Vital T-5 Cizgi Elektronik Fiyatı: 66\$	Elan Vital T-10 Cizgi Elektronik Fiyatı: 79\$
Klavye ve Mouse	Genius Venus'e dahil	Microsoft Value Pack Microsoft Fiyatı: 35\$	Microsoft IntelliEye ve Elite Keyboard Microsoft Fiyatı: 90\$
Hoparlör	Genius Venus'e dahil	Creative FPS2000 Multimedya Fiyatı: 157\$	Creative DTT2500 Multimedya Fiyatı: 295\$
Floppy	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$	Fiyatı: 10\$
Toplam fiyat	920\$	1833\$	3081\$

### Yan Ürünler

TV kartı	Inca TV Explorer BT 878 Pasifik Bilgisayar Fiyatı: 51\$	Avermedia TVPhone 98 Multimedya Fiyatı: 87\$	Hauppauge TV Bilgisay Fiyatı: 141\$
Tarama	HP 710C HP Fiyatı: 141\$	Epson Stylus 640 Romar Fiyatı: 205\$	Epson Stylus Photo 900 Romar Fiyatı: 420\$
Tarama	Mustek 1200CU Multimedya, Mascom Fiyatı: 87\$	HP Scanjet 4200CU HP HP Fiyatı: 252\$	Epson GT-7000 C Romar Fiyatı: 289\$
CDRW	Ricoh 6424 Multimedya, Ulotek Fiyatı: 218\$	Yamaha 8424 Multimedya Fiyatı: 263\$	Yamaha 8424S Multimedya Fiyatı: 263\$
Web Kamerası	Avermedia Multimedya Fiyatı: 69\$	Philips Vesta Pro Boğaziçi, Karma Fiyatı: 87\$	Creative Webcam GO Empa, Geopacom, Multimedya Fiyatı: 139\$

### Firma Telefonları

4K	(0212) 259 38 00	Empa	(0212) 599 30 50	Pampa	(0212) 256 65 90
Bilgisay	(0212) 275 10 70	Geopacom	(0212) 288 10 78	Pasifik	(0212) 212 88 65
Boğaziçi	(0212) 217 29 29	HP	(0212) 224 59 25	Romar	(0212) 252 08 09
Cizgi Elektronik	(0212) 273 14 91	Karma	(0212) 239 32 00	Telloğlu	(0212) 213 34 40
		Multimedya	(0212) 216 45 68	Turcom	(216) 330 57 83





sun. Kartın zaten piyasadakilerin en hızlısı. Burada senin yapabileceğin sürekli olarak güncellenen sürücüler takip etmek. Bunun dışında ekstra bir şeye ihtiyacın yok.

TV kartlarında ses çıkmaması sorunu genelde basit hatalardır. Mesela ses ayarlarında Line-In'in mute edilmiş olması gibi. Öncelikle bunları ve TV kartından gelen audio out'un Javel Player'da Line-In'e girdiğinden emin ol. Dijital çıkış kullanmadan kaynaklanan bir sorun olup olmadığına gelince; hoparlörleri birlikte gelen standart çift stereo kablo ile bağla. Hala ses alamıyorsan dijital sesteki kaynaklanan bir sorun yoktur. Ses geliyorsa zaten sorunun büyük ölçüde çözülmüş demektir.

### Merhaba

İlk olarak böyle güzel bir derginin böyle güzel bir Yayın Koordinatörüne böyle seviyeli bir e-mail atmaktan mutluluk duyduğumu bilmeni isterim. Birkaç küçük istek ve sorum olacak.cevaplırsanız çok mutlu olacağım dani emin ol.

1) Team Fortress 2'nin orijinal Türkiye'ye gelecek mi? Gelecekse şu kulaklık ve mikrofon seti de gelecek mi?

2) Yeni KabloNet'in çıktığını herhalde biliyorsunuzdur. Bu konuda dergide bir bölüm ayırmanı isteyeceğim. Yeterince hızlı mı? Fiyatları ne kadar? En önemli Internet üzerinden rahatça oyun oynayabilecek miyiz? Örneğin Rogue Spear, Team Fortress 2, ve daha bir çoğu.

Onur Gür

### LEVEL Merhaba Onur,

Başkaları olsa cevap gelsin diye baştan övgü yapıyor derdim. Ama senin duygularında samimi olduğuna eminim. Benim için de seviyeli okullarla yazışmak aynı zevk.

Team Fortress 2'nin orijinal olarak Türkiye'ye geleceğine dair bir umudum şimdilik yok. Henüz Sierra'nın bir distribütörü yok ve sanırım yine Internet satışlarına dünyanın parasını bayılacağız.

KabloNet konusunda yakında dergide bir şeyler yazmayı planlıyorum. Ama bunun

için önce evime KabloNet bağlatmam gerekiyor. Çünkü bi-



zim ofsin bulunduğu boğede KabloTV yok. Geçen ay ev için başvuruda bulundum ama evde kulu olmadığının önce tespiti için gelmeni gerektirmiş. Sonra b'naya ve eve KabloTV bağlanacak, ancak ondan sonra benim inceleyip görme şansım olacak. Gormeden detaylı şeyler yazmak stemiyorum. Ancak Sanatçının Serverlarından çördüğüm kadanyla kablo bağlantısı olanlar şimdilik gayet güzel oynuyor. Bz bile SDN ile 150 gibi yüksek pinglere debelenirken onlar 60-80 arasında gidip geliyorlar.

### Selam Teknik Servis :)

Derginin tek eksikliği teknik servisi açarak düzelttiriz ve bunun için çok teşekkürler. Böylece oyun ve donanım için ki ayrı dergi almak zorunda kalmıyoruz. Neyse, size cevabını çok merak ettiğim soruları soracağım ve cevaplırsanız sevinirim. i810 chipsetli bir anakartım var. Ekran kartı ve ses kartı üzerinde olduğu için değiştiremiyorum.

1) Ekran kartı 4Mb ve 8Mb yaptırılabilir mi? Acaba buna değer mi? Önemli derecede bir hız artışı olur mu?

2) Ses kartı 16bit ve 4 hoparlör destekliyor. Kendi testlerinde her hoparlör SB Live'daki gibi ayrı ayrı çalışıyor. Ama iş oyunlara gelince sadece stereo oluyor. Mesele NFS 3 ve 4'te D3D/EAX

seceneğini seçince arka hoparlörlerden gelmesi gereken seslerden geliyor ve sesler bozuluyor. Stereo yapınca sesler düzeliyor ama arka hoparlörler çalışmıyor. O zaman

neden 4 kolon destekliyor bu kart.

3) PC Works alsam bu ses kartı ya da düzgün çalışır mı?

4) Acaba SB Live alsam ve BIOS'tan anakartın kendisi ses kartını disable yapsam çalışır mı?

5) NFS Porsche 2000'de menülerde ve bazen yarış esnasında renkler ve yazılar bozuluyor. Bunun nedeni ekran kartının 4Mb olması mı yoksa oyunun kopya olması mı? Voodoo3 3000'i olan arkadaşım da denedim ve böyle bir sorun olmuyor.

6) Anakartın kitabında TV OUT olduğu yazıyor ama ben böyle bir şey göremedim!!! Acaba 8MB yaptırınca mı oluyor?

7) Son sorum Windows a ilgili Türkçe Win98 Second Edition kullanıyorum ve bazı dergilerde SE'nin kından daha kötü olduğunu, çok kısa sürede çıktığını yazıyor. Bu doğruysa neden Microsoft daha kötü olan bir ürünü piyasaya sürüyor?

Şimdiden teşekkürler

Mert AĞCIOĞLU

### LEVEL Merhaba,

Öncelikle i810 almakla baştan hata yapmışsın. Sadece ofis kullanımı için hazırlanmış ve bir

oyuncunun kesinlikle uzak durması gereken bir anakart.

1) Bence RAM arttırmanın sana bir faydası yok. Anakartı değiştirmen veya onun üzerindeki on-board ekran kartını disable edip yeni bir PC ekran kartı alman gerekiyor. Bence anakartı değiştirmek daha mantıklı olan seçenek.

2) Ses kartının ne olduğunu bilmediğimden bir fikrim yok.

3) Ne olduğunu bilmesem de bu ses kartının PCWorks'ü hak ettiğini sanmıyorum. Büyük ihtimalle Vibra 128 olabilir.

4) Teknik olarak çalışması gerekir. Aynı ekran kartında olduğu gibi.

5) Sorunlar %90 ekran kartından kaynaklanıyor.

6) RAM ile ilgili olduğunu sanmıyorum. Her halde opsiyoneldir. Yani sadece belli modellerde vardır.

7) SE bence surum Adan çok daha iyi. Çok daha az çokuyor. En azından Win98 A'daki çıldırtan explorer çokmeleri yok. Eğer Microsoft'un sitesinden update'lerini de yaparsan oldukça iyi çalışıyor.

Tuğbek Ölek







## Mike Oldfield The Millenium Bell

1973 yılında yayınladığı Tubular Bells isimli albümü-nün zamanında çok fazla ilgi gören ve korku klasiklelerinden sayılan The Exorcist isimli filmde kullanılması ile dünya çapında bir üni kazanan Mike Oldfield en son albümü The Millenium Bell ile müzik severlerin karşısına tekrar çıkıyor. New Age tarzında çıktığı albümler ile devamlı olarak başarı grafiğini yükselten Mike Oldfield Millenium Bell isimli albümde geçtiğimiz iki bin yılın olaylarını çeşitli kültür, dil ve müzik yapılarından esinlenerek anlatmaya çalışıyor. New Age'den çok fazla uzaklaşmayan albümde

elektronik ve özellikle farklı kültür- lere ait melodiler ilgi çekiyor- lar. Inci'deki doğuş öykülerinden esinlenerek yazılan Peace on Earth albümün ve tanhın de- bas- langıcın, be- irtiyor. Bunun har- cinde albümde İnkad lın n kula- nıldığı dört parça mevcut. Ama- tabı ki albümün en sağlam par- çaları albüm'e aynı ism taşıyan The Millenium Bell ve Broad Sun- lit Up ands. Ülkemizde çok fazla- tan nmayan Mike Oldfie d'i cıdd- anlamda müzik dinleyicisim- diyen herkes mutlaka denemel- Kes- nişte bir şeyler bulacağ- nız- dan emin im.



## Steve Vai The Ultra Zone

Siz bu yazıyı okuduğunuz za- man Steve Vai fırtınası İstan- bul'dan çoktan geçmiş ve arkasında oldukça büyük bir du- man kitesi bırakmış olacak. Öze- llikle gitar sesinden hoşlananlar bu albümde ve hatta Steve Vai'de aradıklarından daha fazlasını bu- lacaklar. Adı Joe Satriani, Yngwie Malmsteen ile beraber anılan gi- tar virtüozu, Steve Vai The Ultra Zone ile beraber son üç albüm- de başladığı değişimdeki tepe- noktasına ulaşmış durumda. Bel- ki de yeni binyıla girmemizle ilgili

olsa gerek daha evrensel bir dü- şünce kazanan Vai, albümde vo- kal ağırlıklı parçalar ile beraber elektronik sound ve ritimler de kullanmış. Zaten bu değişimi al- büm kapakları üzerinden de gözlemlemek mümkün. Toplam 12 parçadan oluşan albümde göze çarpan parçalar ise Vo- doo Acid ve Fever Dream. Eğer sert Rock müzikten hoşlanmıyor- sanız gitarını konuşturmayı seven Vai halen dinlemediyeniz bu al- büm tam size göre.



## The Cure Bloodflowers

20 senelik müzik hayatına Bloodflower albümü ile son veren The Cure asin- da hayranların uzmanın yanın- da onlara çok iyi bir veda he- diyesi bırakarak onları mutlu ed- yor. Müzik hayatına 17 albüm- sığdıran The Cure müzğinden- hic ödün vermeyerek devamlı bir numaraya oynamayı başardı. İkinci albümü eri Boys Don't Cry ile çıkışa geçen grubun simgesi

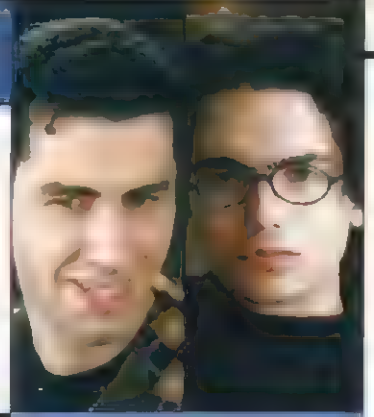
makyajlı ilk erkek solist denebile- cek Robert Smith oldu. Robert Smith kendine has ses tonu ile parçalara kattığı o rahatlatıcı ha- vay 40 yaşında çıkardığı bu al- bümde de yakalamış durumda. Hatta bu albüm için kar- yerinde ki en üst nokta demek yanlış ol- maz. Elveda albümü Bloodflo- wers'da kullanılan akustik ve do- ğal sesler ile Robert Smith bir- birlerini bütünler nitelikte. Blo-

odflowers'da The Cure'un diğer al- bümlerinde de oldu- ğu gibi genel olarak bir hüzün mevcut. Sonuç olarak The Cure ile tanışmak is- teyenler için en uy- gun adım olan Bloodflowers vedalaşmak isteyen- ler içinse son şans...



## Size anlatacak bir masalımız var...

Zaman zamanda iken, kalbur kazanda iken, deve tellal, katır hamal iken, ben ak sakallı pir iken, babamın beşiğini tıngır mıngır salları iken, var varanın sür sürenin, parasız meyhaneye girenin şarap şişesi başında paralanır...



Gökhan Habirboğlu & Batu Mergünel

Bu aralar ne oynuyorlar?

Die Hard Trilogy

Bretle Crazy Cup

Masa Ustası

**M**erhaba m'leri Snaylar! Boğuştuğum bir haftadan sonra tekrar klavye başına oturma'nın aslında ne büyük bir nimet olduğunu farkına varmış bulunuyorum. Sağolsun Cem'in sınavları nedeniyle bana verdiği izatmanın ne de büyük yararı oldu tabii. Gerçek Sinan askerde bile olsa bize bağlandı kurup, rüyalarımızda "Yazıların geçiktirme Lük, Cem'izme Lük, güç sen ile olsun Lük," soklerinde mesajlar vermemi, basar dı "Doğum günün askerlik yaşamının ilk günlerine denk geldiğin için beraberce kutayamadık, nece yılara Sinan... bu arada, ne kadar ırgınlız çekti bilmiyorum ama Level olarak yeni bir odaya taşındık. Aslında cıkarıcı gürültüden dolayı biz sürmüş olmalıydık muhtemelen ama neyse... Artık günlerimiz "Dovecez, dovecez" diye kopya çayan teknik servis elemanları ve "Çıkmazsanız ateş açarım" diye pompalı tüfeğe (hakikaten) sarılan Cem arasında tanıdık kurtarmaya çalışmakla geçiyor. Bu dergide danda önce pek çok kez okuduğunuz gibi "Yazarlık tehlikeli" bir işmiş.

### Büyüden Uzak Zamanlar

Geçen ay sozumuz vardı. D&D 3rd Edition için savaşçı ve nişancı karakterlerinde yapılan değişiklikler anlatacaktık. Hafızası güçlü okurlarınız sözünüden sonra bir soru sordu koyduğumuzu da anımsayacaktır. Neden mi? Okumaya devam edin.

Savaşçılar her daim AD&D'nin



en basit karakter tipi ve (ne yazık ki) seviye evlatları oldu. Sinan uzmanlığı dışında kendilerini diğer sınıflardan ayıran hiçbir özelliği bulunmaz ve gruptaki diğer elemanların yetenekleri gerektikçe onların bir hayli geniş bir yelpazesi vardı. Bu nedenle savaşçılar oyuna yeni başlayanların eline tutuşturulup "Sen daha kuraları bilmiyorsun, aileline kılıc, biz zar at deyince atarsın" muamelesi gören oyunun başlarında düşük seviyeli büyücüler korumak dışında bir işe yaramayan karakterler olmaktan ileri çıkmazdılar. Elbette esas olan karakterin yetenekleri değil karakterin nasıl canlandırıldığıdır, ancak sorun şu ki savaşçıların diğer sınıflara göre farklılaşmaları çok zordur. AD&D savaşçıları arasında bir statistik yapacak olsak hernalde birbirine benzeyen Conan proto tipini pek çok karaktere rastlarız. Fighter's Handbook kitabı ile pek çok savaşçı örnekleri nazir alıp,

özelliklerdeki oynama alanları ile bu nahif durum bir o kadar denimsiz oldu. Ancak 3rd Edition, savaşçı dramına kesin bir son vermek üzere mesleğe el attı ve savaşçılara diğer sınıflarla eşit şartlarda mücadele edebilmelerini yeni olanaklar sağladı.

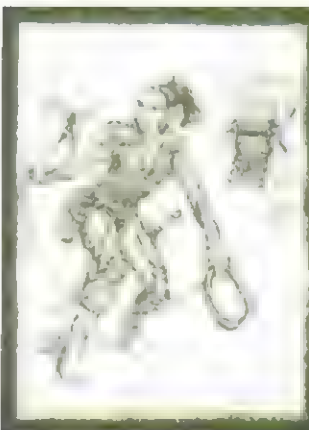
Bu avar taşlar danda iyi açıklanabilmek için öncelikle bilmeniz gereken eski weapon/nonweapon proficiency sisteminin tarih olduğu. Artık karakterlerin yetenekleri "feats" ve "skills" adındaki gruba ayrıldı. Skill'ler eski nonweapon proficiency'lere benziyor, yani karakterin genel yeteneklerini yansıtır. "Feat"ler ise daha çok savaşla ilgili olup sırtı kullanma, sırtlarda uzmanlaşma, vuris teknikleri, erken davranma gibi özellikler içeriyor. Aslında bu iki kavram arasında tam bir sınır çizilemez, mümkün değil. Bazı feat'lere bakıp da "Bunlar eski sistemdeki nonweapon proficiency'lerin aynısı" d

yebilirsiniz. Olabilir, çünkü eski nonweapon proficiency'lerin ufak bir kısmında feat'lere dahil. Yalnız feat'ler genel ve tüm sınıflara yönelik. Skill'ler ise her sınıfa göre değişiyor. Eski den o duğu gibi, dışarı bir sınıfın skill'inden almak hem danda pana ya patlıyor, hem de daha kullanışsız oluyor.

### Dövüşte "Fırsat" Eşitliği

Şimdi bakalım neymiş savaşçılarının yeni yetenekleri. Savaşçılar, en fazla feat sahibi olan sınıf. Bu, hem savaşçılara diğer sınıflara göre bir üstünlük sağlıyor, hem de danda çeşit ve danda özgün savaşçı tipinin ortaya çıkmasını sağlıyor. Örneğin seçtiğiniz feat'ler siz danda danda vurup danda veren bir yakın dövüş makinesi de yapılabiliyor. Estetik ve kıvrak stilyle rakıba kılıya dans eden bir eskrimci de. Hered kce kazanacağınız yeni feat'ler de yetenekleriniz benzer diğer özelliklere desteklemenizi sağlayabilir. Ya da tamamlar, yeni bir alanda uzmanlaşmaya başlamanız için ilk adımı oluşturabilir.

Savaşçıların sınıfı daha önemli hale getiren bir diğer etken AD&D dövüş sisteminin yenilenmiş olması. Artık s rası de ince zar



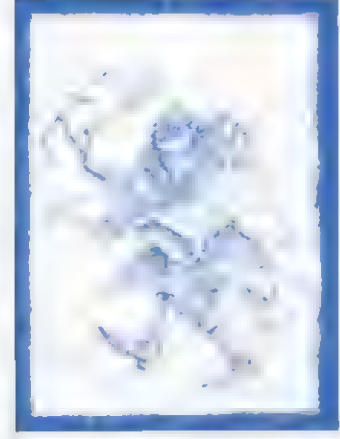




cundek üstün-  
lüklerini koruyor-  
lar. Ancak artık  
en fazla yetersiz  
enerjisi ni yeni s-  
nif Barbarian  
kayıp duru-  
da. Atak borus-  
arında tar-  
gırlar ve barba-  
rianlar savaş-  
lara est konum-  
dalar ama sa-  
vaslar daha  
fazla feat d arak



cak Back-  
tabın aks ne-  
daha sık ve da-  
na kolay kula-  
nabilecek bir  
özellik. dikkate  
 alın. Hırsız arı-  
olay yerinden  
çabucak sava-  
bime yetenek-  
ler de göz ard-  
edilmemiş.  
Eğer korunma-  
zarını saving  
throw demeye



atıp vurup vurmad çına bakma  
modası geçti. Yeni sistemde tüm  
oyuncuların gerçekten ciddi tak-  
tıkları oluşturulmaya ve en çok ha-  
sarlı hasar vericilerinin düşünme-  
ye zorlanmaları olacak. Tabii bu  
durumda da basit yine bizim  
emektar savaşçılarını!

Hazır yeni dövüş sistemi de-  
nişken önemli bir yer olan fırsat  
ataklarını (Attacks of opportunity)  
bu kez de çeviri steli de açılır-  
madan geçireyelim. Bu yirik ku-  
ral, tamamen gerçekçiği sağla-  
mak üzere getirilmiş. Marifetli s-  
-

Siz eğer vendiriz savunmanız  
bırakacak herhangi bir harekette  
bulunursanız, tek bir saldırı fırsat  
vermiş oluruz. Misal: Rakip  
grupun büyücusunun bir yara-  
mazlık yaptığını sezdiniz ve safa-  
rı yarıdırak üzerine doğru atı-  
dınız. Eski kurala göre initat ve  
ciddetli sırası zarı atar ve her  
çeyirci hamlesini belirtirdi. Ama  
bu durumda rakibin arasına ka-  
rarken yalnızca hedefe yönelmiş  
çiniz için bu yarıdırak koruyarı her  
karaktere otomatik olarak size  
saldırma hakkı doğuyor. Bu tür  
ataklar herhangi bir borus ya da  
penaltı almıyor. Normal bir atak  
gibi yapıyorlar.

Araya bu ufak yeni lğ de sıkış-  
tırdıktan sonra devam edelim.  
Savaşlar yine AC ve vuruş gü-

### Çalmak Her Şey Değildir

Hırsız" sözcüğünün eski kesir-  
liğini yitirmesinin nedeni ise bu-

dan böyle "thief" kel-  
mesi yerine "rogue"  
kelimesinin kullanıl-  
ması. Gerçek-  
ten de pek çok  
AD&D hırsızının olay-  
nın yalnızca çalmak  
değil, casusluk, cam-  
bazlık ya da onca lık  
öğütünü biliriz. Ama  
ismi "hırsız" olduğun-  
sınar kendilerini bir  
seyler çalmak zorun-  
da hissediyorlardı.  
Kim yapmışsa kat lyo-  
rum. "rogue" kelimesi  
bu karakter sınıfının  
daha iyi ifade ediyor.

Savaşçılardan daha  
çok feat alınması gibi  
hırsızlar da (rogue)  
için tanrı bir çeviri bu-  
lana dek hırsız deme-  
ye devam edeceğim.  
daha çok skill alma-  
rı ya diğer sınıfardan  
aynıyorlar. Zaten hı-  
rsızların en çok skill e-

çalışıyorum. Yutturursa hırsız  
alan etki büyülerden ya da e-  
derin nefesi gibi masif hasar ve  
rebilecek etki erden kurtulabili-  
yor.



### Mağaranın çıkışı

Bu sırda Editörün da amma yer-  
miz adından hayır anlat-  
mayayım. Geince nası l o sa-  
görüyoruz. Ama kendim  
tutamıyorum ki... White Wolf in  
yeni oyunu "Hunter - The Rec-  
koning" ve diğer yeni ek kitaplar  
dan fa an bahsedebeyiz. Galiba  
D&D'ye fazla topla yap yoruz.  
White Wolf'un da ne gibi güzel-  
likleri bunyesinde barındırdığını  
duyurma. Jaktı geldi de geçiyor.  
Gerçekten de oye mutluş bir  
dunya ki. Tanışmayan arkadaş-  
la te kadar doğru duruş anı at-  
mamış olduğum için vicdan  
azabı duyuyorum.

Bu arada uzun, ama gerçek-  
ten çok uzun bir süredir oyun o-  
yayam yordum. Ah Doruk, q tın  
Ankara'lara kaldık böyleli, en  
sonunda kısa süreli bir oyun

çevirme fırsatım z o-  
du. Yalnız tam grup  
elemenlarından  
yaptığım düşün-  
ceşizliklerin doğur-  
duğu kötü sonuçlar  
için bura dan özür  
dilerim (Ben ne bir-  
im o düğmeye  
basınca o kadar  
adamın odaya  
düşeceğini!).  
Neyse, gruptaki  
herkes hala tek par-  
ça. Oyun için uğur,  
sana çok çok teşekkür  
kuler.

ğış gösterip mek-  
tup yazan, ancak  
benim araya giren  
vize er ve geçici bir  
çözüm bulmama  
rağmen kokten hal-  
ledemediğim inter-  
net sorunları yüzün-  
den yanı t vereme-  
diğim, çok mahcup  
olduğum tüm dost-

lara teşekkürler ve kati özürler.  
Anlayış ve sabırlar ve sabahlar-  
ken yardım için Cem'e, Tuğ-  
bek'e ve Cem'in kahve makine-  
sine sevgi ve saygılar. Yetiş-  
tirmedikimiz yazılar yüzünden  
kahrımızı çeken Didem'e uc msl  
özürler, çok çok hurmetler. Bir de  
bu maceradaki yardım arından  
dolayı sevgi dostumuz Red K'te  
teşekkürler. Red, nereye q tın  
Reed ?!!!

Batu & Gokhan

Para bırktırıp sevdikleri kızlarla  
evlenmeyi umuyorlar ama iki kati  
başlık parası ödeme sorunıyla karşı-  
karşıyalar



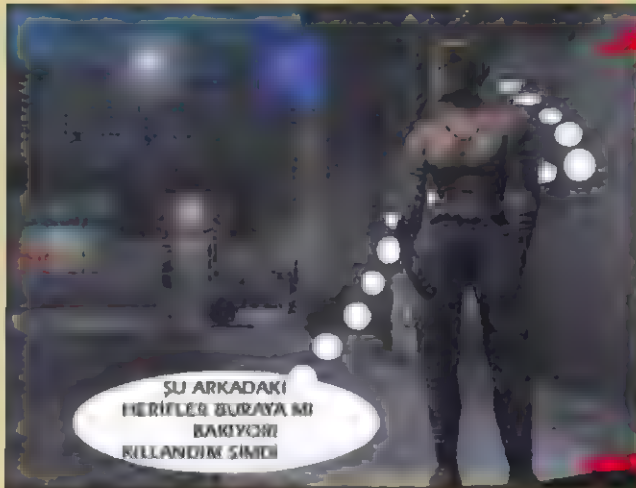
## İki ayaklı bir buldozerin öyküsü:

## MADDOG

Bırıyoruz ki hepimiz Maddog'un gerçek ismini merak ediyorsunuz. Hatta aranızdan bazılarınız maliklerinde Maddog'un ben olduğumu iddia ediyorlar. Ancak yanlış olduğunu söylemişim. Ne ben Maddog'm ne de Maddog ben. Bu oykude Maddog'a ilgili birkaç bilinmeyi açıklayıp alacağımız ama kimse bu adamın gerçek adını vermemizi beklemesin lütfen. Biz onu gizemiyle seviyoruz.



Maddog sert çocukların takıldığı bir ortamda yetişmiştir. Ve geldiği dünya onu sert o mayaya itmektedir. Ruhunda bir kelebeğin çiçek yaprağına konarkenki hassasiyet barındırır da o hassaslığını kimseye göstermek niyetinde olmayan bir adamdır.



Elbette Maddog gibi bir adamın elbette sevenleri olduğu kadar düşmanları da vardır. Ve bu meseleler Maddog'u nereden yaralayacaklarını çoktan bulmuşlardır.



Maddog ilk sınır krizi hastanedeki doktorları döverek atıttıktan sonra el ne sopayı kaptığı gibi de 11 top amak ve iz sürmek için olay mahalline damlar.



Cemil Şavcı

Bu aralar ne oynuyor?

Allegiance

100 %

Allegiance



Ancak onun da sert çocukluktan ayrılıp, biraz daha insani olduğu anlar vardır. Ki söz konusu anılar manitasının yanında olduğu zaman dillerine tekabül etmektedir. Üstelik her şeyden çok sevdiği manitasıyla pek bir uyumdadırlar ve harımı kızımla da şeker mi şeker, güzel mi güzel emden her şeye en hamarat manamarat nadide bir güllü yaprağı gibidir. Bu iki sırf fırsatta birlikte olmaktan ve beraber atraksiyonlar çevirmekten, hayatı pay aşmaktan zevk almaktadırlar.



Bir gece ansızın, sessiz bir sokakta Maddog'un düşmanları tarafından kısıtlanıp yenge sıkı bir sopa yer ancak o da birkaç hergeleye hastanelik etmeyi başarır. Elbette bu durum Maddog'un sınırlarını gevşetmek için yeterli olmaz. Çünkü her şeyden çok değer verdiği bir cümle manitasının vücudunda kırılmadık tek bir kemik kalmamıştır.





Ormanda Maddog'un sınırlı hayatının ne derin bilinmez ama bu sokaklarda sınırlı Maddog'a 'stedğini yememeni ne demek olduğu çok iyi biliyor ve kahramanımız da yavaş yavaş bir iz bulmaya başlamıştır. Aç kçası yengiyi dövenler o z de merak edyoruz. Buyrun o ayı takip edelim



İssiz bir sokakta kıştırdığı Şişko Recep konuşmamak da dinden çünkü eğer bişeyi sızdaranın kendisi olduğu ama işte, bu alemlerde adet olduğu üzere bundan sonra kafasını boynunda değil elinde taşması gerekecektir



E bette gereken bilgiyi aldıktan sonra Maddog'u durdurmak imkansızdır. Nettekimi, o gece yengiyi döven şerrreelsizlerden biri de gereken ceza/aldıktan sonra bu bu: gibi ötecek ve onları yengenin üzerine salan has şerrreelsizlerin yerini fısırtıyacaktı. Aslında dayak yemeden de konuşmaya hazır adam ama ister konuşsun ister konuşmasın dayak yiyeceğini o da bilmekteydi



İsmail'in kulübünü basan Maddog, buradaki kumar makinesinin kırar doker, İsmail'in müşterilerinin de bir güzel patakalar Zarar çok büyüktür. Kendi çöplüğünün bile güveniğini sağ ayamayan İsmail hem prestijinden hem de haraç ve kumar gelirlerinden o müşteri artk Maddog'un çıktığı kırıt, ucu gaz b donuna giden fitil üzerine bir kere düşmüştür. Kimse dedikoduları durduramayacaktır. Ama esas sorun İsmail'in bu durumu hiç de sakınlikle karşılamayacağı kesindir



Vee, İsmail arka odada man tasıyla yiyişirken ortaya çıkan bu duruma el koyma vaktinin geldiğini düşünmektedir. Bir Jhon Woo filmi'nin aksiyon sahnelerini aratmayacak şekilde gösterilecektir



Ancak İsmail'in hesaba katmadığı şey kendisinin bir jön olmasına karşılık karşısındakinin bir dubör o madıdır. Maddog ise, neden Mad sıfatını aldığı, küçük bir demonstrasyon ile anlatmak niyetindedir İsmail'e ve ancak çığırının yapacağı bir şey yaparak, patlosunun cebinde taşıdığı minyatür aleli çıkartırdı sarı

İsmail: Evet, işte o Maddogdur. Aranızda ne de bir neyden var mı? Oğlen ne vakti gelmiştir

## Ben bir sıra dışıyım

Koyun sürüsüne dahil olmak istemiyorum, kimsenin dinlemediklerini dinliyor, sevmediklerini seviyorum.

**B**u ay bahar yorgunu yım arkadaşlar, insan ruhsa çokuntuya iten ve her türlü hastalığın kol gezdiği bu bahar aylarını sevmiyorum. Tekrar güneş gören tüm canlılar gibi insanlar da bahar gelince kerdillerini doğanın sıcak kollarına atmaya pek hevesli oluyorlar. Bu da yetim yor. Aşık oluyorlar, şerhlerini aksatıyorlar, eve ekmek ve tuz çöktürmeyi unutuyorlar. Başka yaşam biçimleri denemeye kalkıyorlar... bense sadece yoruyorum bu havallardan. Sıcaktan yısırsan ruhumu cailandirmek için tekrar kışın gelmesini bekliyorum.

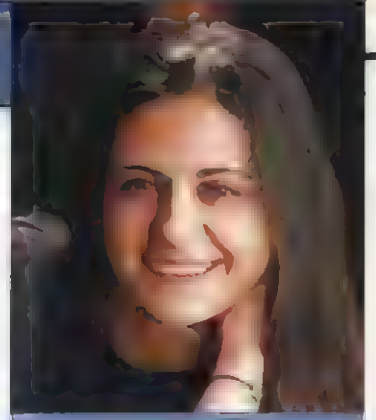
Bütün bu yorgun uyan altın da yatan bir şey de baharın sadece fikir olarak bile çok yorucu olması. Bazı davranış biçimlerinin ar yerden sonra içimizden geldiği için değil, böyle olması gerektiğini, gelenekseleştirdiğin var olması için bozucu. Yani birer bahar doğan ve insanın yenden canlanış olarak anıttığı için kendini çok enerjik ve mutlu hissettiği yemeden, içmeden, gülmekten, halfin ssetmek mecburiyet yoruyorum.

yor ben! Tıpkı gelecek zamanda dünya nasıl bir yer olacak diye düşündüğünüzde kafanızda can alıcı görüntünün aslında zediğiniz filmi erde ve oynadığınız oyunlarda gördüğünüz kurguya çok benzemesi gibi bu. Ya da sizden dinleze bir kağıt kağıt alıp uzayın nı neye benzediğini çizmenizi istediklerinde ortaya çıkar şeyin size ait olmaması gibi. Sonuç olarak aslında hayal gücünüzle biriler tarafından istenerek ya da istemeyerek yönlendiriliyor ve kontrol edemeyeceğiniz bir şekilde biçimleniyor. Şimdi, kullandığınız oyunlarda isenen ve bir sürü diğer gözleme diana da taze a batmaya basayan melekler ve şeytanlar ve cennet ve cehen nem ve sadece kafamza sığabilen ve hayata ancak uyarlamalarla yansıyabilen şeyler. Elbette yarılatları oyunların çoğundaki melek ve şeytan temelleri kaynakları kutsal kitaplarda bulunabilir. Bazı tanınmış ve varsevimleri de yarıyor. Do ay sızla farkı oyunlarda karşımıza çıkan bu tipler en azından öne çıkan özellikleri ve birbiriyle bez yarılar. Söz-

ge imi, şeytan deyince aklımza gele en uzun kuyruk ve elinde tuttuğu çatal asası ya da yi meleklerin basar üzerindeki ha e, beyaz kanatları... Ama bir de yuz y larca üst üste bir ken ve sadece şeytan ya da melek temasına uygun olduğu için birinin kafa sından attığı yani sadece onun haya gücü tarafından üretilen bazı özellikler de ekleniyor kafa mızdaki imgelere. İyi ve kötü diye köyü iki kavra ma sığın bir yaklaşıma melekler ve şeytanlar ürettiyor oyunları, kitapları, filmleri ve tabiri kalfalarımız.

### İnanamayacaksınız Ama Sadece geliyoruz

Messiah'ı oynadınız mı bilm yorum ama aklım a k gür or nek bu oyun. Orada Tanrı tarafından dünyaya düzeni tekrar sağlamak için gönderilen bir meksiniz ve şeytana karşı savaş yorsunuz. Tabii oyunun en basından itibaren kutuplar belli, siz yısınız, diğerleri kötü. Bir melek olarak oyun boyunca "iyi niyet cı hayetler" seyip duruyorsunuz yının tanrı minası sığmayan bir vahset içinde boynuna kan doku yorsunuz. Ama oyunu oynarken "yahu ben bir meleklim, nasılyay yorum bunlar" demek gelmiyor aklınıza. Çünkü baştan kabu ettiğiniz bir şey var siz yısınız. Habuki karşısında savastığınız şeyden kötülük bir farkınız o madğin çörmek o kadar da zor değ iştir. Şimdi bir oyunu siz kaza nıyorsunuz, bunun anlamlı kötü leri ezecek kadar kötü olduğu-



Serpil Ulutürk

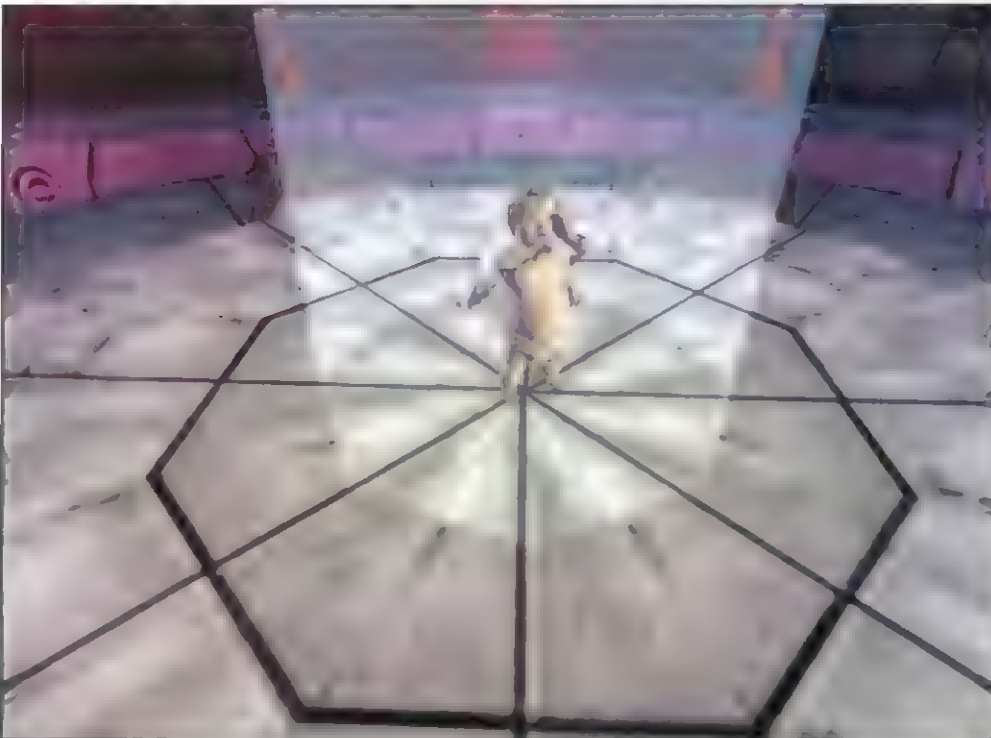
Bu aralar ne oynuyor?

Messiah  
Counter Strike  
H8 Homel

nuz değil mi? Oyunlarda bir ki güzel işi sına dışında dama yiy oynamak ve bu arada hiç de iy olmıyan yöntemlerle zafere ulaşmak da yordu beni. Bana dayatılan "güzel bahar" gibi "yi insan" tan min da sevmiyorum. Kötü nün kendini inkar etmeden çıkıp kötülüğünü yapması en azından daha dürüst görünüyor gozu me. He olmasa kötünün kanka nasının bile kendine has bir tarzı olduğunu görmek için. Tıpkı Dungeon Keeper'dakı gibi. O oyunu Mıktı t & Maç cı gibi zindanları güzel ev sanı perni öldürdüğünüz oyun alını karşı tez gıbiydi. Başbayağı evin z sizin yaşam alanınız o an bir yerde kendi düzeninizi kuruyor savunmanızı sağlıyor sonra da ziyaretçilerinize sızca nak ettikleri ceza veriyordunuz. Oyun evi is go od" sloganıyla satışa çıkmış yer iş hatırlamıyorsam. Yanı kötülüğün iyi olduğunu söylüyordu. Habuki bence o oyunda siz i kötü yapan şey sadece diğer oyun ardaki kötünün tems c s olmanızdı. Dungeon Keeper in fe sefesini hep takdir etmiş midir, kötü iyidir. Fikirle bir tanımı bir gelenek sorgu amayı denediği için. DK2'yi oynadığım zaman ar da karşısına koyduğum oyun M&M VII'd. Bugünlerde Messiah'ı oynarken karşısına koyabileceğim bir oyun bulamamaksa biraz canımı sıkıyor. Kim bilir bir dahaki iyi kötü kıyasımızı beki de Dungeon Keeper 3'e saklamayı ziz eğer oy e bir şey olacaksa tabii.

Serpil Ulutürk

Serpil Ulutürk yine bunalımdan bunalıma koşturmakta, hayatın anlamını aradığı oyunlarda cevap bulamamanın yarattığı hayal kırıklığı ile eline geçen herşeyi sorgulamaktadır.





# Yeni dünyanın kapısında

Geçen gün eski bir dostumu gördüm. O beni görmedi... oynuyordu.

**B**u ayki kapak konumuz online oyun ara ilg. qos terebilmem için yeni bir fırsat verdi. Uzenme düşen görev daha çok Everquest ve Asheron's Call'du. Yani binlerce insana birlikte tehi ke erle do u bir dünyada maceraya atılmak.

Bu ilk oyunda da yeni yim. Karakterim henüz güçsüz ve başkalarının yardımına muhtaç. Oyle kafama esen yere gidip büyük yaratılar dünyadan temizlemeden önce birerinin kuyruğunda dö aşmak ve a ıştırma olsun diye tavşan avıyla yetinmem gerekiyor. Sanırım bu online FRPlere yeni başlayanlar için can sıkıcıdır. Ama ben alıştım. Bundan üç sene önce ilk defa bir online FRP oynadığımda bunu fazlasıyla yaşamıştım.

İlk oynadığım online oyun Two Towers isimli bir MUD'd. MUD'lar text bazlı online FRP'ler. Yani şu Commodore dönemlerine kadar uzanan text bazlı adventure'lara çok benzer. Ama günümüzün MUD'ları o eski oyunlardan çok daha gelişmiş. Aynı anda yüzlerce kişi bağlanabiliyor ve göremesene z de aklınıza gelebilecek hemen her şeyi yapılabiliyorsunuz. Ama grafik arabirim olmadığının oyunun a ışmak, kömüt ar, ezberlemek çok zor. Üstelik oyun tasarlanırken çok az he p dosyası bulundurmaya dikkat etmişler. Dkkat etmişler diyorum, çünkü yardım dosyalarını kaldırarak insanları yardım etmeye veya yardım istemeye mahkum etmişler. Bu yüzden ben de yardım aramıştım.

## Orta dünyanın kahramanları

O zamanlar elimden tutup cum eierin n arasına bin erce yaratık g z enmiş bu siyah beyaz evrende ık gününümü güvenle geçirmemi sağlayan bir bayan vardı. 20'li yaşlarında, uzun boylu, zımnın üzerindeki beyaz peler nine bal rengi saçları dokulen bir şövalye. Onunla tanıştığımızda beni kendi hocasına götürmüştü. Çok az ama bilgece konuşan biraz yaşlıca başka bir bayan. Onların birliğine katılmak istediğimi söylemişim. Ama onlar bunun için hazır olmadığımı nazır olduğunda seve seve kabu edeceklerini söylemişlerdi. Pek çok kez başım beladan kurtardılar. Sık sık onlarla do asmama izin verdiler. Tabii onlar orç sürülerini onlerine katıp katliamlar yaparken bana düşen sadece uzaktan zlemek oluyordu. Ya da onların işlerini bitirmelerini beklerken sncap kuş gibi ufak şeylerin peşinde koşuyordum ben de.

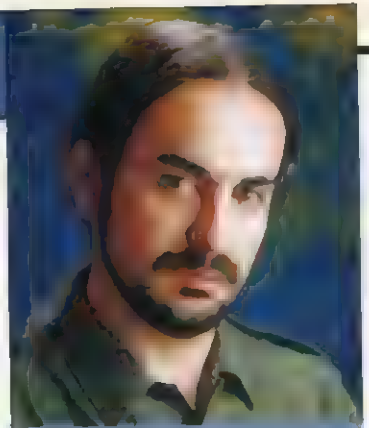
Ama hiçbir zaman onlardan birini olamadım. Çünkü istedikleri seviyeye ulaşmadan sıklıdım. Sıklıdım çünkü her şey tekdüzeydi. Oyundaki pek çok kişinin tek uğraş o dirmek, para kazanmak, level atlamak, daha fazla öldürmek, daha fazla para kazanmak ve daha fazla level atlamaktan ibaretti. Yani Might&Magic oynamak gibi salakça bir şey. Daha akli başında olan arsa çok fazla kendilerini kaparmışlardı. Benim tatlı kahraman şövalyelerim gibi. Sonuçta oyunu bir hris tuzakı olarak algılamasalar da tam bir şövalye olarak oynama

mak oldukça sıkıcıydı. Dar bir çevre ile kötü yaratık avından başka pek bir şey yapmıyorlardı. O zaman bu çok garibime gitimişti. Yani orada var olma amacı sadece savaşmak olan bir insan bundan nereye kadar zevk alabilirdi ki level atmanın hazzından başka ne olabilir? Gerci bu mantık dışında insanlar da buldum orada. En azından boş zamanlarında yeni büyükler keşfetmek için bir araya gelip tartışan birilerine yeni büyülerini gösteren bir grup. Ama onlar da yeni büyüleri yapabilecek güç için sürekli kazanmak zorundaydılar.

Sonunda kendime farklı bir yol çizdim. Sncap ve kuşları kendi haline bırakıp experience ve para peşinde koşmayı bıraktım. Orta dünyayı boydan boya do aşip tur küşünü soyeyen bir gezgin olmaya karar verdim. Aslında bir ara sürekli online olmak ve olan biten bütün olayları kaydedip bunlardan şarkılar üretmeyi bile düşündüm. Ama ne kadar uğraştıysam da çok fazla önemli olayla karşılaşmıyordum. Karşılaştığım en büyük olay o gün için en güçlü savaşçı olan Mithala'nın 200. doğum günü kutlamasıydı. Gerci oyun içinde dev sofralar veya şölenler hazır ama şansı yoktu ama bu kahraman savaşçının geçtiği her yerde insanların deliller gibi, "Yaşa Mithala" diye bağırması bile fazlasıyla heyecan vericiydi.

## Sheriff'lerin yüz kararı

O zamanlar çok iyi dostum olan bir daha vardı. İsmi hatırlamıyorum ama bir sheriff'di. Çok iyi hatırlıyorum, bir gün onunla konuşurken yanıma Mithala gelmişti. Arkadaşıma bir ihtiyacın var mı diye sormuştu. O da "Birkaç parça altın fena olmaz han" demişti. (Experience'lar level'a geçirmek için altın kullanıldığını dan) Mithala comertçe 250 altın çakıp vermişti arkadaşına. Mithala gittikten sonra bana dönüp aldığı 250 altının 100'unu verdi. Benim gibi bir çomez için çok büyük bir paraydı. Kendime bir çift ayak kabı, bir uzun kılıç, zırh, çok iyi bir nançer vs. bir sürü şey almıştım.



Tuğbek Ölek

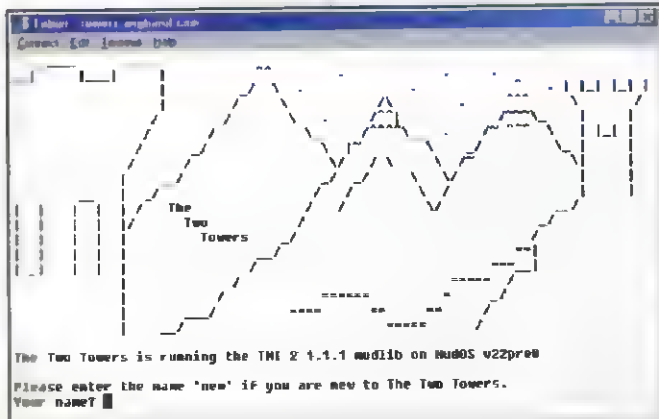
## Bu aralar ne oynuyor!

Asheron's Call  
Everquest  
Counter Strike

Sonra yine bu an attığım Sheriff arkadaşım bir gün g z lı guild e r ne götürmüştü. Orada bir sandığı n içinde duran rozetlerden birini almamı söyled. Aslında bu Sheriff'lerin kendi aralarında konuşmaları için yapılmış buyu bir armaydı. Sonra kendirmasından diğer Sheriff'lere seslenip bana merhaba demelerini istedi. Orta dünya üzerindeki her şerifin bana "Selam Gesualdo, aramıza hoş geldin" dediğini hatırlıyorum. Gerçekten nanka bir duyuydu. Gerci n ç bir zaman gerçek bir Sheriff olamadım. En azından hiç suçlu yakalamadım. Sonunda bir çağcı oldum. Ama benden 10 level büyük olmasına rağmen dostluğumu kabu eden o tatlı insani da unuttum.

Gecenlerde sabaha kadar bir Asheron bir Everquest oynarken geldi. tüm bunlar aklma tekrar Two Tower's a gidip yeni bir Gesualdo yarattım ve eski dostanımı aradım. Sonunda kahraman kadın şövalyerini buldum. Yaşı 600'ü geçmişti ama yüzünden yaşı n anlamak imkansızdı. Hatları sertleşmişti ve karşısındaki insana korkuya karışık bir saygı ve hayranlık veriyordu. Saçları hala bal rengiydi ve beyaz bir peler n hali omuzlarını süslüyordu. Ama pana biçilmez silahlar ve zırhlar kuşanmıştı. Artık isminin yanında Angel c yazıyordu. Onu görünce bir an ne diyeceğimi bilemedim. Oylece durup ona uzun uzun baktım. Sonra h z a uzaklaştı yanımdan. Yakaayaamayacağım çok iyi bildiğimden peşinden gitmedim. Beni tanımamıştı o an oynuyordu. Arda'nın kralı çesiydi artık.

**Tuğbek Ölek, Asheron's Call'da karakter geliştirip onbinlerce Dolara satma planları yapıyor. Bu konuda uluslar arası bağlantılar bile kurdu.**



# POSTA KUTUSU

Merhaba Arkadaşlar,

Bu ay Sinan askerde olduğu için Posta Kutusu'nu yapmak bize kaldı. Aslında sizlere ben cevap yazacaktım ama bu ay köşemde Mad Dog hakkında bir şeyler karaladığım için cevap hakkı olarak da Mad Dog'a posta kutusunu vermeyi uygun gördük (Demokratikiz). Neyse, bakalım neler yazacak beyefendimiz. Ben de sizler kadar merakla bekliyorum ..



Cem Şancı

**Sin;**

Oyunlardan konuşmayacağım. Ben 14 yaşımdayım. Zamanım okulda geçiyor. Onun için dağlara çıkamıyorum, martılarla konuşamıyorum. Müzikle ilgilenemiyorum. Hala fife çalıyor. İnternet Cafe yapamıyorum. Zaman yok. Şimdi nereden çıkartacağım?

Yanıtla? Yaşama nereden bakıyorsun? Bana yardım et. Dergiyi her ay aldığım söylemeyeceğim. İster yayınla ister yayınlama ama üstten cevap ver.

Bideem Çetinsoy

**LEVEL El Cevap:**

Aslında bu sayıda mektuplara

Cem efendi cevap veremedi ama, nerif roman yazar gibi yazıyor. Bu yüzden zorla elinden aldım koşturuyordum. Neyse, bak şimdi D'den sana haczane bir öneride buldum. Baka işine yararsın. Madem oyunu ayıracak fazla zaman yok, bu sayının başına geçmiyorsun o zaman seni de diğer bilgisayarı kullanıcıları, Hangsin? Tabiri ki kafalı Oyunarı kaptılar, filmler sonu baskalarının hayallerinin ürünüdür. Madem ki onları zaman ayıramıyorsun o zaman yapabileceğin en iyi şey kendi hayallerini kurmaktır. Üstelik bu iş için ayrıca zaman ayırmaya gerekmez. Üstelik lazeri hayal kurarken gerek dünyadaki sorunlarına çözüm bile bulabiliyorsun. Elinde en güçlü silahın hayal gücün olduğunu unutma sakın, onu kaybedersen çoğu şeyiştin. Gibi ordun kafalı anıysız sevgisiz kıyuzlu bir yaratık haline dönüşürsün, inan bana bu çok tehlikelidir. Yani en azından ben böyle düşünüyorum, ne? Hen hen.

**Sevgili Sinan,**

Merhaba. Sana bir soru sormak istiyordum. Uzun olduğu için mektuba göndermedim.

1. Arkadaşım ve ben bir box oyunu almak istiyoruz. Ama bir türü oyunun kime kalacağını karar veremedik. Box oyunu bir kendimiz kopyalasak yine çine crack veya benzer bir şey koyma mı mı? Yoksa kopyada orijinal gibi olur mu?

2. Birkaç say önceki dergideki Hıkar bölümünde Swat 3 ve

Delta Force 2 de freem konsolu açmak gerekir deniş ve shift + # veya shift + + sarı denmişsiniz. # sarı 3 ~ sarı 1 harf. Ama bu sarı ile se yapıyor. Bana tam olarak sarı ve yeşil, Türkçe kavyede hangi tus oldu. Günlük çok çok açık olarak anlatır mısın? Yoksa deli receğim. Peki ner versiyonda çalışır mı?

Beni bu konularda aydınlatırsan benim gibi küçük bir yaratık çok müte minnettar olurum.

Sana ve diğer LEVEL çalışanlarına başsağlıklar diler. Böyle bir dergi yayınladığınız için teşekkür ederim.

Mehmet Emin

**LEVEL El Cevap:**

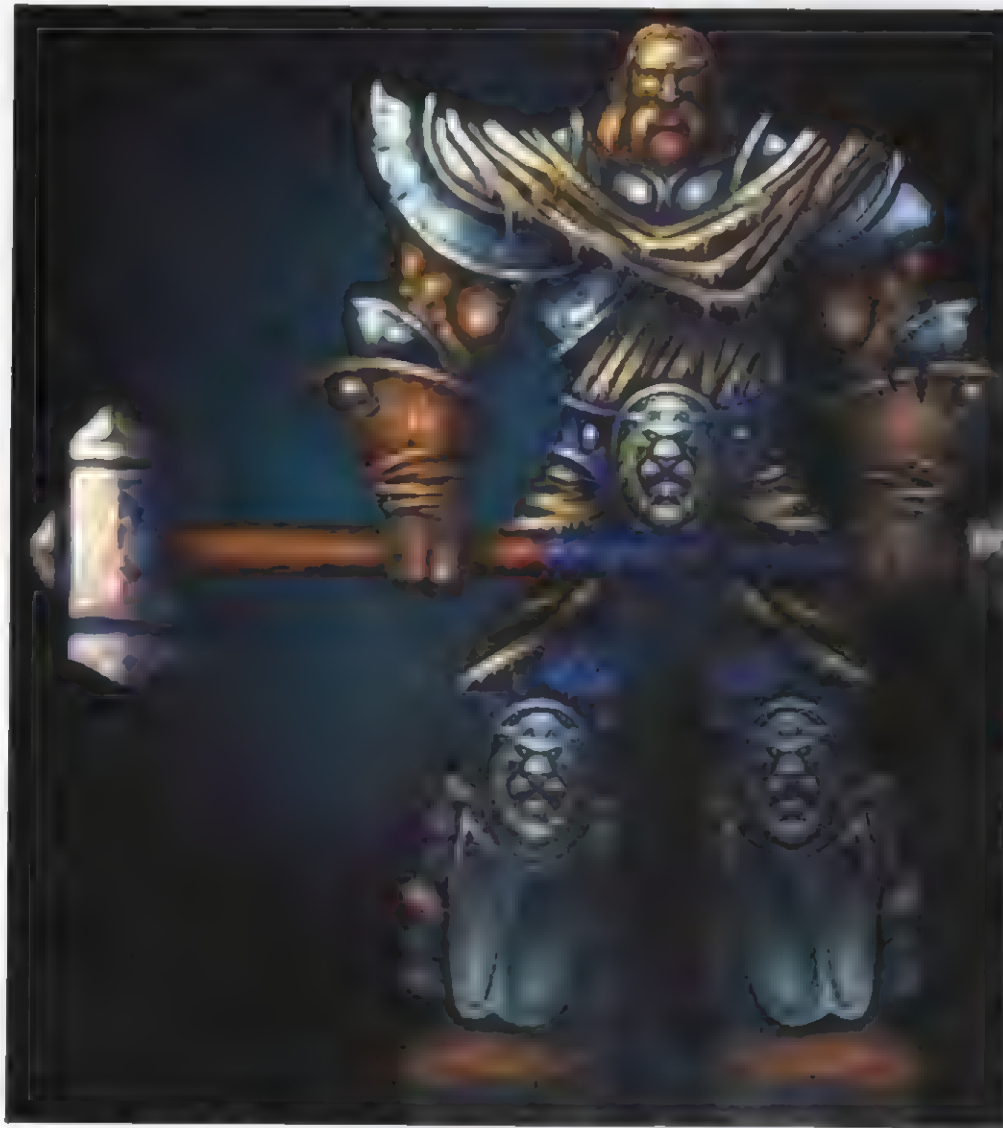
Sevgili Küçük Mink Yaratık Sinan ağabeyin sorularına Amasya'da bir yerde Yayaalar Yaylaları adı besteyi icra etmek meşgullü ama arkadaş kısıtlı değilmiş ki çoktandır bir ayda katar kafamızda bir eklenmiş olacak. Buzatlar S. NAWAN HALI OLUM CABUK BİTİR YAAA. BAK SOLDER OF FORTUNE GELDİ. Nihahahahha Neyse, gelelim sorularına.

Bak şimdi bundan kolay ne var? Oyun bir hafta bir müddet için katar olabilir. Katsın. Bir CD'ye pay asırken ben bu kadar sorun yaşamadım. Ben yazmam. Sonuçta dostluğumuzdan önemli. Kopya olayına gelince, tek bir şey diyebiliriz. HİÇBİR SEYİN KOPYASINI ALMA. GİBİ O AMAZZZZZZZ!!! Anlaşılmaz mı? Kopyanın her türü sakat ve suçtur. Bu konuda tüm dıyacağın









3'in tek eimar vardı, Sinan o  
la sinan samsin şu an başka bir  
yerde başka şere uğraşiyor. (O  
sma. Marne) Ben ve Cem PC  
versiyonuna koyduk arımdı n  
ziden duyur duym ez dyundun  
igrendik. Tuğbex zaten ekran

kardeşleriyle beraber ağrısından zorda  
biranış içinde girdiği her kесе  
'Mırlaba Çef' (a.c.c.e) diye  
haykırıyordu. O yazdığı bu sorunu  
cevap vermeden sorulup karan  
gı karışacak gibi görünüyor.  
Counter Strike o... t... d... nce

[illegible]

■ LVL Duraya Adımız Kuy Cem  
bi,

Selam,

Ben, evele dergisinin abidesi.  
ym. Deriniz çok güzel hep  
boyle devam etmeniz d. y. rum  
Benim sana bir sorum var. Ben  
Edenim. Jankopras, ces ide  
otayorum. Burada birda byan  
Buain yorun. e. kopya. y. y. a  
mak zorunda kalyorum. Ge er  
nasta. Quak. 3 byan. a. a. a. a.  
fa. a. a. a. a. a. a. a. a. a. a. a.  
Netter. Gynkyl. a. a. a. a. a. a.  
n. a. m. a. y. m. V. e. n. e. d. e. r.

buabın kula bir telefon  
numarası verir misin? alen ba  
na bir mesaj çok önem. Lütfen  
bir an önce cevap yazabilir

Atilla

**LEVEL** El Cevap: Merhaba Atilla,

Maalesef durum artıracak. Ümitsizlik yaşanıyor. Toprak kıpırıyor. Quake 3 alan ve internet üzerinden de oynamayı isteyen diğer herkes gibi Özgür'ün serizmaları da piyasaya çıkıyor. Mutlaka, layer adlı bir oyunların kopyalanması zor olmak için oyun yapıcıları bazı önlemler alıyorlar. Bunun emellerin en önemisi de her oyunun bir serizma ile birlikte bir tane kontrol etmek için keyli bir kulanıcı alt serizma marafatını kullanıyorsaız oynama katmanında izin vermemek. Bunun peşine gireseniz, yarı mecburen onları oyun almanızı gerektiren bir kulanıcı ile de kullanımları değiştirilerek yoldaki bir tane oyunların büyük bir







kısmı da nedense getirilmiyor. Araştırdık baktık ki Quake 3'ü ülkemizde dağıtma hakkını Ersan Games almış, telefonları da 0-212-290 24 90, ancak oyunu ne zaman getirecekleri belli değil. İstiyorsan bir de sen telefon aç ve sor, bol şans

#### Selamlar ederim Sinan Bey evladım,

Ben senin Level'da yazarlığa başladığından beri Level'i alıyorum. Senin askere gitmene baya bir uzuldum acaba ne zaman askere gideceğini bize söyleyebilir misin? Eğer bir sonraki ayda Level'da yazarsan ne mutlu bize. Sa-

na bir kaç sorum daha var: Acaba askerden gelince de Level'da yazarlığa devam edecek misin? Bir de bir sonraki ayı bekletmeden Bizantine'nin son bölümü ile ilgili her hangi bir ipucu verebilir misin? Mesela başlangıçtaki burç taşlarını nasıl

yerleştireceğini. Veeeeee sana bir tavsiyem var sen askerdeyken de sana bir laptop versinler de oradan yazmaya devam et. Lütfen e-mailimi cevapla...

Level'daki herkese bir bir selamlar.

Hüseyin Savaş.

**LEVEL El Cevap: Merhaba Sa-**

#### vaşgilin Hüslün,

Bak sen biraz geç kaldın, Sinan çoktan "Yaylalar" moduna girdi bile, o yüzden mektupları ben yıyorum, pardon cevaplıyorum. Sinan yazarlık olayına gelince, herhalde askerden gelince bir ay fazla dinlenir, bana öyle diyordu en son. Ona laptop verip kışlada yazarlık yaptırma önerine gelince, işte bu fikrine kahkahalarla güldüm, hatta yetmedi bir de yerlere yattım gülerken. Nedenini askere gidince anlarsın, bak şimdi gene gözümün önüne geldi de... Nihahahaaa, Sinan tatbikatta bir elinde G-3, bir elinde laptop düşün karargahına sızmaya çalış-

yor. Sonra bayrağı dikip ardından da okur mektuplarını derlemek için laptopu açıyor. Puhahaha-ha... Ahahahahahaaaa

#### Selam Cem,

Derginizin yeni şekli çok iyi olmuş. Adventure sevmediğim halde Byzantine'e bayıldım (strateji hastasıyımdır da). Hemen sorularına geçiyorum;

1- JA2'nin hileleri bende çalışmıyor neden olabilir? (ctrl+guana yazınca şifrelerin aktif olması lazım)

2- JA2'nin geniş açıklamasını strateji ustasında verir misiniz?

3- Anladınız ja2 hastasıyım, bir de poster.

4- Daha ne isteyim?  
bye

Murat

#### LEVEL El Cevap: Sevgili Strateji Ustası Murat,

Verdiğimiz oyunu beğendiğine sevindik, fena oyun değil ama ben şahsen "Full Throttle" dışında pek Adventure oynamadım, nedenini tahmin edersin sanırım. Bu arada isteklerine gelince, senin gibi bir JA2 hasta ve de ustasının poster + strateji istemesi neyse de, hile istemesini yakıştıramadım. Sanırım benimle dalga geçiyorsun değil mi? Seni gördü seni...

#### Selamlar,

Şimdi okulda çok düşünüp taşındım ve de elimde de dergilerin vermiş olduğu

programlar falan filan, karar verdim ve bir web sayfası açmayı düşündüm ama

nasıl yapabileceğim hakkında hiçbir bilgim yok. Onun için sana yani seni

yakın gördüğüm için karar verdim senden biraz veya daha fazla yardım almak

istiyorum. Bana hangi programı ve nasıl olduğunu reklam nasıl alacağımı (özellikle başta Level olabilir) birazcık öğretirsen ne mutlu bana. Ve de dün deprem oldu. Cem'den özür diliyorum (Pardon Cem haksızlık ettim o sen değildin ve de olamazdın onun kim olduğu biz

biliyoruz) diyor. Cem'e sorar mısın hoca gel şu kızları harcayalım he nedersin

sen eline minigün al bende bazuka haydi düşelim yola. Benim kızlarla alıveremediğim yok ama olsun oh olsun.





Sakkol, kaç ay askerlik? Sana iyi teskereler dilicem, nasıl kalacağın bilgisayarsız. Sorucaktarım şimdilik bu kadar. Dergi çok iyi ama bir tek fikirde olabilir bir yarışma falan düzenleyin konuda bir oyunu verin herkes incelesin en iyi incele-yene ödül falan verin. Tabii sen dicesen ki onun için ek bir adam lazım dersin ama olsun. Bir de ben nasıl zombibic@zombibic.com yapabilirim sizinki öyle de kıskandım. hadi seni tutmıyım daha çok mail okursun. hadi hoşçakal

(SAYFAM ÇOK İYİ OLACAK VE DE ÇOK İDDALİYİM YARARLI BİR SAYFA OLACAK)

Tarik Kayıkçı

#### LEVEL Selam Ey Kayıkçı!

Doğrusu ya "faydalı" bir web sayfası hazırlamak istediğini söyleyen çok kişi çıkmıyor karşıma hergün, millet "Mahir-2" olmak peşinde sanki, ne demek istediğimi anlamıssındır herhalde. Neyse, girmekte olduğun olay buraya sığmayacak kadar geniş, o yüzden sana tavsiyem kitapçılarını dolaşıp birkaç sağlam kitap alman, konuyu onlardan araştırman. Ayrıca web üzerinde de konuyla ilgili pek çok materyal bulabilirsin, biraz araman lazım. Cem olayına gelince, o bayanlara atıp tutar ama bi hatun suratına azıcık gülmüşeycek olsa hemen sıcak asfaltla düşmüş dondurma gibi eriye verir. rahahahahaaa... O yüzden

sen Cem'in lafına pek kulak asma, yoksa hayatının sonuna dek tek tabanca dolaşırsın, tamam mı? Bak bu da sana benden nasihat, hadi bakım.

#### Sevgili Cem,

{Cem'e özel sorular hazırladım kimse okumasın}

Nasılsın iyisindir İşallah. Yazılarını takip ediyorum (kızlarla ilgilileri özellikle {ahh ahh (öbür maile işallah) seni bu ortamdan uzaklaştırabilecek bi demet soru hazırladım buyur sorular:

+Şimdi diablo 2 ne zaman gelir (gün, ay, yıl, ışık yılı, salise...) bizim kopyacı bilgisayarcıya sordum adam Haziran'a bekliyoruz kendilerinin deyice topluca dumura uğradık inan ne ara çıkacak (bu arada Diablo'yu da bırırdım (hehehehe övünelim birazıcık).

Bu arada şu Maddog kim? Zavallıyı hayattan bezdirdin walla, bi de şu yim.inizi öldürüp başa geçmene yardım ederim sen yönet bu dergiyi (bişi istemiyom sadece şu Diablo 2'nin oricinali)

Şimdiden saol, yazılarını mükemmel herkese dedim gibi yetenek ve kalite hemen belli oluyordu.

Sencer Kebapçıoğlu

#### LEVEL Bak buraya Sencer Efendi oğlum!

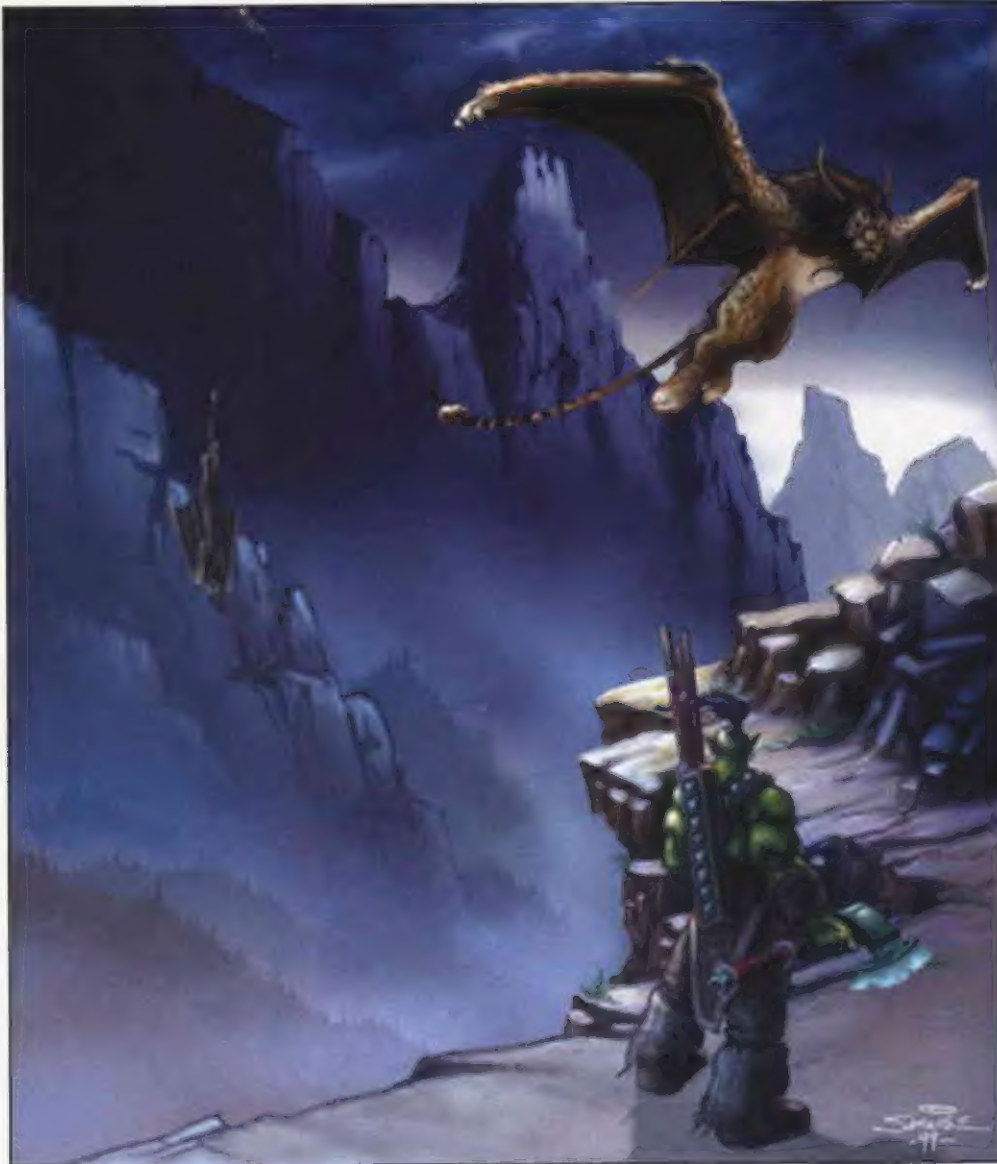
Gördüğün gibi mektubunun futbolu ilgili kısımlarını yardım attım, çünkü o şeyden neffffftttttt ederimmmmmmm...RAAA...AAHHHHHHHH...Ayrıca Cem'e doğrudan ve de hiç utanmadan yağlama-yıkama çekmen hiç hoşuma gitmedi, hem de sadece bir Diablo 2 CD'si uğruna! Senin ruhun nerede be adam? Kişiliğin yok mu? Karakterin çöpe mi düştü? Gururunu köpekler mi yedi? Ama tabii, Cem'e yağ çekmeyi planlarken benimle karşılaşmayı ummuyordun sanırım, nasıl elinde patladı tüm planların ama? NI HA HA HA HAA!...Hiç gücenme, darılma, böylesine yağdanlık bir mektup yazarak kendin kaşındı. Beni hayatımdan bezdirmeye gelince, gerçekten de Cem'in benimle başa çıkabileceğine inanıyorsan, git kafanı soğuk suya sok derim sana! AHAHAHAHA...AA... Bu kadar yeter şimdilik, çekilebilirsin Sencer efendi!

#### Sevgili Cem

Sinan'ın askere gittiğini yeni öğrendim önemli değil size Sinan abi'ye gönderdiğim maili gönderiyorum" adımı Yiğit Doğan derginizin bir üyesiyim dolayısıyla her ay derginizi düzenli olarak takip ediyorum Asıl değinmek istediğim konu ise ocak 2000 sayınızda çıkan ve dikkatimi çeken bir yazınızdı."Maymunluk" had safhada isimli yazınızda yazdığınız ağır eleştirilerdi.Burda bize illaki orijinal oyunları seçmemizi önermiştiniz,beta ve crack kopyalarını zararlarını anlatmıştınız Benim problemim ise ben ve tanıdığım her arkadaşım kopya oyun alır ve bu güne kadar hiçbir şikayetlerini duymadım.Kendim de her yerde orijinal oyun görmeme rağmen her zaman kopya oyun alırım.Bu güne kadar elimde sadece bir beta oyun geçti o da Worms Armageddon'du asıl önemli olansa bu beta kopyanın sadece setup'ının olmayışydı onun dışında bütün bölümleri tamdı ve bilgisayarına en ufak bir zarar bile vermedi.Halla ben kopya oyunlardan vazgeçmem Nedenini soracak olursanız sadece enayiler gidip de birbirini çok ya da iki milyona bir kopya







oyun almak varken gidip de dünya kadar bir paraya "bir" tane orijinal oyun alır. Ayrıca oyun yapımcılarının parsını yemiş olmak bugüne kadar bir parça vicdanımı sızlatmadı, çünkü asla o kadar çok bir para verip de bir oyun almam. Ayrıca crack dosyaları yarıpanlar artık zevzek değil profesyonel olurlar. Neyse yazacağım bu kadar başınızı ağrıttıysam özürdilerim görüşmek üzere. Bana mail atarsanız ve bu mektubu gelecek ay derginizde yayınlarsanız sevinirim. E-mail adresim

Yiğit Doğan

#### LEVEL Sevgili Yiğit,

Bak sen hedefi gene ıskaladın, mektubunu Cem'e yolladın ama benim elime geçti, haliyle cevabını da benden alacaksın. Öncelikle sormak isterim, karanlık bir gecede kuytu bir sokakta kafana bir 44 Magnum dayayıp cüzdanını alsan, sonra da yüzüne kahkahalarla gülüp iki dizine birer mer-

mi sıksam neler hissederdin? Ya da evinin önünden arabayı içinde kız arkadaşınla beraber kaçırırsam? Ya da bir gece vakti evine girip seni öldüresiye dövdükten sonra evini tamamen soysam? Bağlantı kuramadın mı? Aslında bunlar etik açıdan bile bile korsan yazılım kullanmakla aynı şey, sen ve senin mantığınla davrananlar suç kavramını bir marifet haline getiriyorsunuz, bir de bununla övünüyorsunuz. Enayi değilim demiştin değil mi? Aslında öylesin, çünkü satın aldığın her oyun dünya çapındaki organize suç örgütlerinin cebine biraz daha fazla para akıtıyor, ve bir gün yukarıda saydığım olaylardan birinin başına gelmesi ihtimalini güçlendiriyor. Korsan kopya işini Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler'in organize ettiğini sanacak kadar saf değilsin herhalde? Crack işindekilerin profesyonelliğine gelince, söyle bana, madem o kadar uzmanlar, neden korsan oyunları boyuna bir sürü virus ve ha-

ta fişirip duruyor? Carmageddon 2'yi kopya alan ve sonuçta Chernobyl virüsü yüzünden anakartları gümleyenler seninle aynı kanıda değildir sanırım, bu sadece bir örnek. Son olarak, korsan oyunların henüz hiç zararını görmedin değil mi? Sen öyle san, bu aralar herhangi bir bilgisayar mağazasına gidersen hiç yeni oyun olmadığını göreceksin, hem de dışarıda haldır haldır süper oyunlar piyasaya çıkarken! Çünkü artık senin "kahraman" ilan ettiğin o "profesyonel" hackerlar işi yicce azıttı, kırdıkları oyunların çoğunu doğrudan İnternet üzerinden dağıttıyorlar, hem de tüm müzik, ara sahne ve benzeri şeyleri oyundan söktükten sonra. Şimdi, bu kuşa dönmüş rezil "Crack" oyunları gariban İnternet bağlantısıyla indirip yarım yamalak oynamaya çalışırken kendine şunu sor, gerçekten de bu işten kârlı mı çıkıyorsun? Kusura bakma, ama sandığın kadar akıllı değilsin.

#### Söz Sırası Sizde

Beta'lardan, kopya oyunlardan gına mı geldi? Bilgisayarınız bir türlü çalışmıyor mu? Veya içinizi kemiren, ortalığa haykırmak istediğiniz birşey mi var kafanızda? Yazın bize...

#### Posta Kutusuna Ulaşmak İçin

LEVEL Dergisi Okuyucu Mektupları  
Piyalepaşa Bulvarı  
Zincirlikuyu Caddesi 231/3  
80380 Kasımpaşa / İstanbul veya  
mektup@level.com.tr

#### Level Editörlerine Ulaşmak İçin

Berker Cüngör  
gberker@level.com.tr

Cem Şancı  
cemsanci@level.com.tr

Ozan Simitçiler  
ozans@level.com.tr

Gökhan Habiboğlu  
gokhab@level.com.tr

Batu Hergünel  
batuher@level.com.tr

Emin Bariş  
megaemin@level.com.tr

Kağan Ünalı  
kunaldi@level.com.tr

Ozan Ali Dönmez  
ozand@level.com.tr

Tuğbek Ölek  
tugbek@level.com.tr

Serpil Ulutürk  
serpil@level.com.tr

Eser Güven  
eser@level.com.tr



## TAM SÜRÜM OYUN

### Conflict: Freespace

Uzay Simülasyonlarında çığır açan oyun Freespace'de kendinizi gerçekten BÜYÜK bir savaşın içinde hissediyorsunuz. Artık fighter'lar fighter, Destroyerler Destroyer, ana gemiler ana gemi gibi. BÜYÜK olması gereken gemiler BÜYÜK, küçük olması gereken gemiler KÜÇÜK ve daha da güzeli oyunun senaryosu ve videoları harika. Ayaklarını yerden kesmeyi sevmeyenlerin bile uzay pilotu olmaktan zevk alacaklarına bahse gireriz. Hadi, dağıtalım şu kalabalığı.



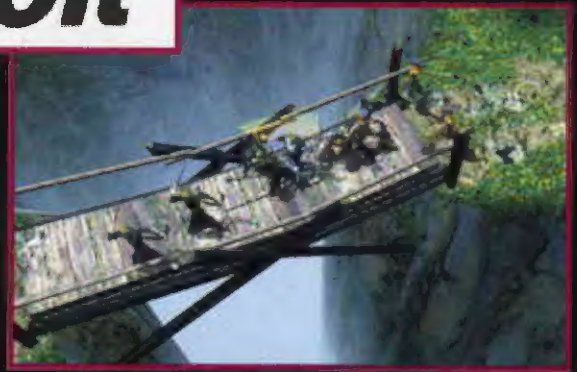
## Microsoft Oyunları

Koca bir dev oyun dünyasına girdi farkında mısınız?

### KAPAK KONUSU



# Microsoft®



## İncelemeler

Werewolf

Dai Katana

Shadow Watch

Gunship!

Imperium Galactica II

## VEE,

daha daha daaaaa diyenler için sakladığımız birkaç kurşunumuz da var..

TAN ÇÖZÜMLER  
MIGHT & MAGIC VIII

Thief II

Counter Strike Özel İncelemesi

Fotoromanları sevdiğinizi biliyoruz. Yapışık ikizler Gökhan ve Batu'nun Yeşil Çam filmlerine taş çıkartan hayat hikayelerini okurken güler misiniz ağlar mısınız bilemeyiz.